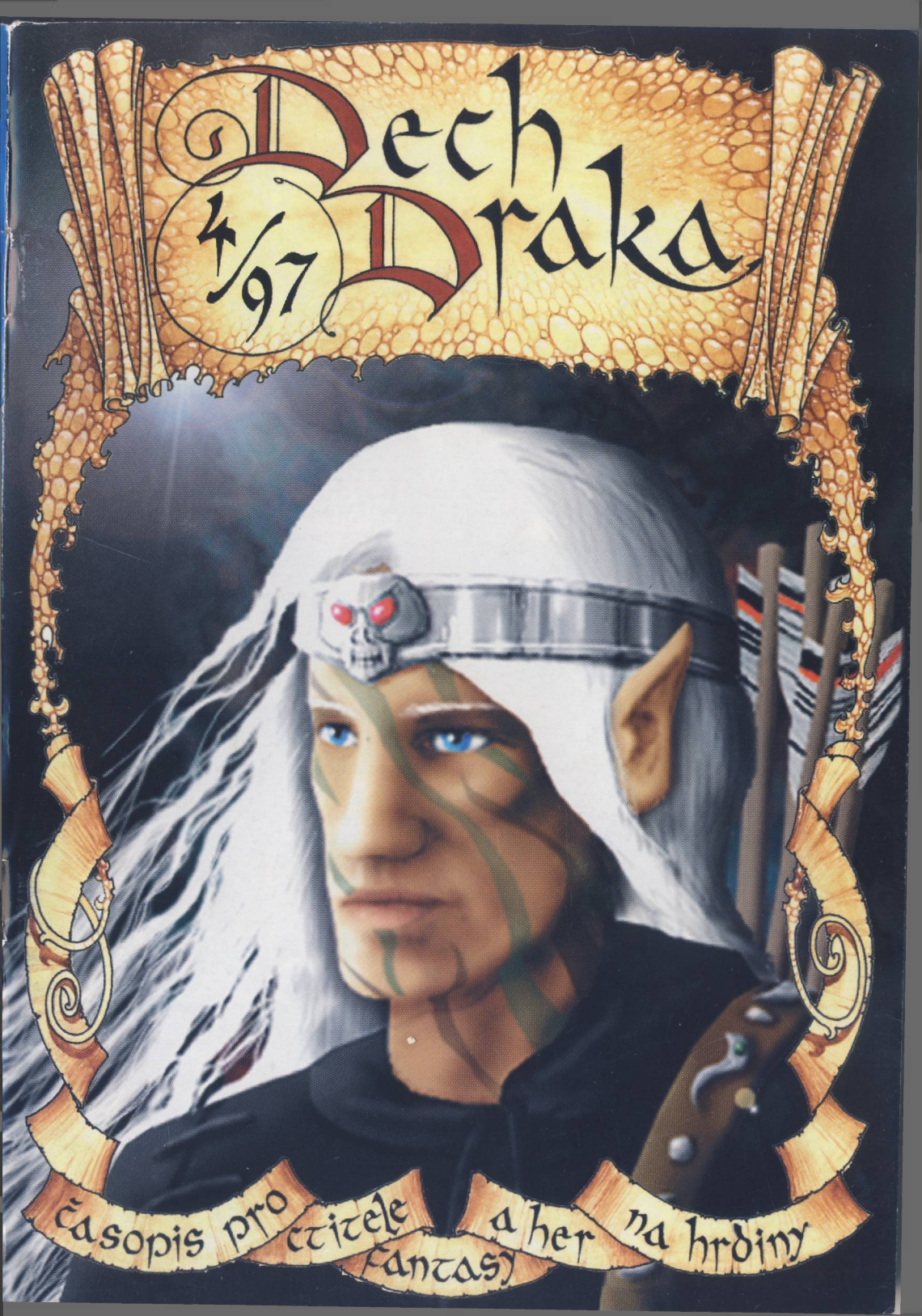
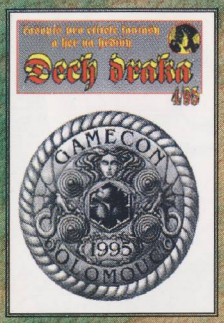
Dech Draka

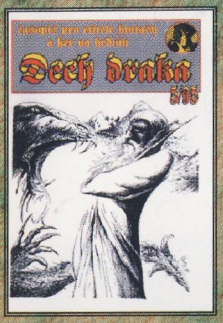
4/97

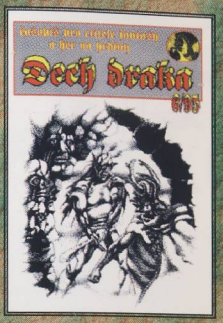


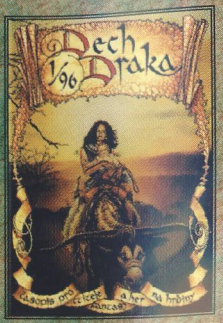
časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

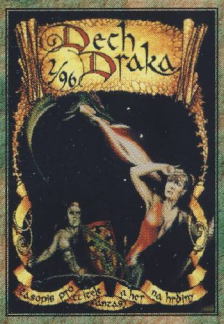
Chybí vám v knihovničce?

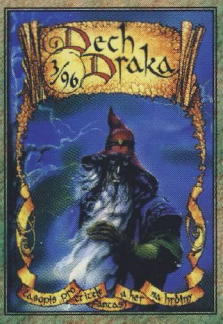


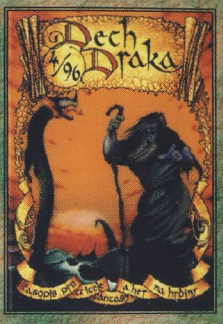


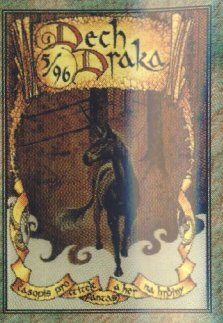


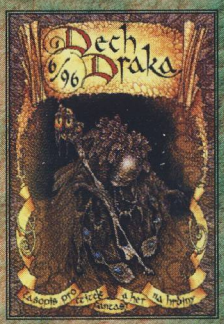


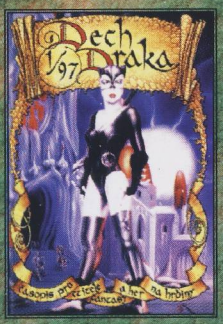


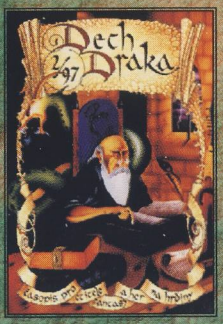


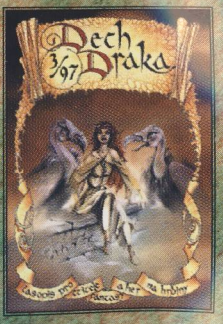












Stará (ale dobrá!) čísla Dechu draka a mnoho dalších her či knih vám nabízí zásilková služba ALTARu. Napište si na adresu : ALTAR, náměstí Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3 a dostanete zdarma katalog s úplnou nabídkou.

Vážení přátelé!

Katastrofální povodně, které postihly Moravu, se nevyhnuly ani nám. Redakce sice zatopena nebyla, pod vodou se však ocitla větší část Olomouce, a to dva dny před GameConem. Ve chvíli, kdy tyto řádky píši, ještě stále není jasné, zda letos GameCon vůbec bude. Nepodaří-li se nám sehnat náhradní prostory, bude to zřejmě historicky první con, který musel být zrušen kvůli živelné pohromě. Jak to nakonec všechno dopadlo si přečtete v příštím Dechu draka.

Máme ale i dobré zprávy – konečně spatřila světlo světa dlouho očekávaná Aréna i Poslední jedorožec. Takže neváhejte a zamiřte do nejbližšího knihkupectví (nejlépe samozřejmě SF&F speciálky).

V tomto čísle končí hned několik „seriálů" – Finská mytologie, povídání Andrzeje Sapkowského o orcích a Shakespearovi i Gilhadovy rady warriorům, jak stavět úspěšné armády OBRů. Naopak vám přinášíme první ze série článků pro Pány jeskyně zabývajících se tvorbou dobrodružství pro DrD. A samozřejmě nechybí stálé rubriky pro knihomoly, kartičkáře, pařany a ostatní. Jeskyně je tentokrát kratší, takže vám vynahradíme i chybějící Příšeří z minulého čísla.

Přeji vám tedy příjemný zbytek prázdnin (ať už ho strávíte kdekoli, u moře či na horách) s novým Dechem draka.

Bouchi

Dech draka
IV/97

Šéfredaktor: Martin Kučera, *Redakce:* Rostislav Řeha, Martin Klíma a sova Jiřina Vorlová. *Výtvarné zpracování:* David Spáčil. *První strana obálky:* Jana Žižková.

Sazba: Altar Design Centre, *Tisk*: Ostravské tiskárny

Reklamu zadávejte na adrese: Altar, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3, tel./fax: (02) 736 536

vydává sdružení Dech draka, P.O. Box 429, 701 00 Ostrava 1, tel. (069) 611 29 92,e-mail: drdech@mbox.vol.cz, registrační značka: MK ČR 6789, ISSN 1211-2711, podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Ostravě č.j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Toto číslo vychází 14. srpna 1996

Doporučené cena včetně DPH: 35 Kč

OBSAH

Dračí knihovna
Jiří Engliš: Mornelen 3
Vladimír Šlechta: Příběh o černé smrti . .14

Z hlubin času
Tomáš Prokůpek: Finská Mytologie 29

Teorie
Andrzej Sapkovski: YA HOI! YA HOI! YA HARRI HOI! 35

Z domova 41

Recenze 43

BattleTech 48

Trumfy osudu 51

220 Voltů 55

Moudrá sova 58

Dračí doupě
Michal „Hobit" Řeháček:
(Nejen) pro začínající PJ 60

Přílohy
Jeskyně
Tomáš „Kiwi" Mareček: Královská rukavice1

Příšerí 20

V časopise jsou použity názvy, na které se vztahují následující ochranné známky: DrD™ a Dračí doupě® je zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR, Magic: The Gathering™, Arabian Nights™, Antiquities™, Legends™, The Dark™, Fallen Empires™, Chronicles™, Ice Age™, Homelands™, Alliances™, Mirage™, Visions™, Weatherlight™ a Tempest™ jsou zapsané ochranné známky Wizards of the Coast, Inc, USA.

MORNELEN

Jiří Engliš

O čarodějích, kteří žijí na odlehlých místech a škodí lidem, kteří tam zabloudí, se obvykle píše jako o jedincích zákonně zlých, šílených, posedlých či mstivých, nebo jako o obětech vlastní ctižádosti, které přecenily své síly a staly se otroky temných sil. Jako vždy však pravda, alespoň v některých případech, může být poněkud jiná...

Drobně a vytrvale mžilo.

Voda tvořila na větvích těžké kapky, které vítr setřásal dolů, pokud se dříve nestačily utrhnout vlastní vahou. Nebylo slyšet nic, než jejich pleskání a šumění deště.

Když nepočítám vlastní unavené oddechování a čvachtání promočených bot, pomyslel si chmurně mladík v černém plášti, klopýtající po lesní cestě. Že mě Mistr musí poslat do Osteriku zrovna v takovém nečase! Starý Jurgin si nevybral právě vhodnou chvíli k umírání. „Jurgin zemřel, Levane," řekl mu Mistr. „Neměl učedníka, takže jeho knihy jsou volné. Jdi a pokus se některé získat. Když půjdeš přes Les, budeš tam dřív, než by mohli dorazit jiní čarodějové. Šel bych sám, ale jsem na takovou cestu už starý. Ty jsi už dost zkušený, abys takovou věc vyřídil, a tvoje mladé nohy tam dorazí rychleji než moje."

Vítr zatřásl stromy a Levanovi se za krk snesla sprška studené vody. Otřásl se, zaklel a přitáhl si plášť těsněji k tělu. Nohy se mu smekaly po kluzkém blátě. Neměl z toho dobrý pocit, třebaže jako čaroděj už byl svědkem lecčehos. Čtyři dny cesty Lesem. Lesem, který nepotřeboval jiný název, protože všichni věděli, který les máte na mysli. Hustý a nebezpečný prales, skrývající cosi tajemného, ohraničoval ze severu území osídlené lidmi a právě v těchto místech se z něj k jihu táhl dlouhý výběžek, kterým procházela cesta. Pravda, dal se z jihu objet, ale znamenalo to dvoutýdenní zajížďku, kterou si například kupci prostě nemohli dovolit. A tak lidé dál riskovali záhadnou smrt nebo zmizení. Lupiči na vině nebyli, protože majetek obětí býval pravidelně nedotčen. Lupiči ostatně sami mívali z Lesa hrůzu a ani se k němu nepřibližovali. Ne, tady bylo něco jiného. Nicméně k neštěstím nedocházelo tak často, aby to většinu poutníků odradilo nebo aby se některý z mocných mužů obou království, jež s výběžkem Lesa sousedila, rozhoupal k nějakému opatření. Předně nebylo známo, proti komu nebo čemu by se takové opatření mělo podnikat, a za druhé, ačkoliv na území Lesa formálně vznášely nárok obě země, ve skutečnosti to bylo území nikoho. Jediné, co úřady na obou stranách udělaly, bylo, že vyhlásily vstup do Lesa pouze na vlastní nebezpečí. To nemohl Mistr sebe nebo jeho do sousedního království teleportovat? vplížilo se Levanovi na mysl. Vzápětí tu svatokrádežnou myšlenku zavrhl. Teleportace byla příliš energeticky náročná a i zkušeným čarodějům dělala značné potíže.

Kdyby ho byla alespoň svezla ta kupecká karavana, která ho předjela ráno. Byl by se nemusel trmácet pěšky a nocoval by v suchu na voze pod plachtou. Ale nevzali ho, protože je čaroděj. Co lidé začali popřávat sluchu těm přivandrovalým kněžím Netělesného boha, začali všichni pohlížet na čaroděje skrze prsty. Ti kněží začali pod přitažlivou rouškou všelidské lásky a nápravy světa hlásat nepřátelství ke všem ostatním vírám a učením, neboť, jak bylo zřejmé každému soudnému člověku, stály v cestě jejich snaze po absolutní moci. Ve svém řemesle se vyznali – vyhmátli přesně tu strunu, na kterou bylo třeba zahrát. Nespokojenost. Ve světě je mnoho nedostatků, na něž různí samozvaní spasitelé vždy slibují řešení, i když je nad slunce jasné, že žádné neexistuje. Neboť nedostatky světa lidí pocházejí ze samotné podstaty lidské existence. A strach. Čarodějové lidem pomáhají. Ale přesto magie vzbuzuje v lidech skrytý strach, že jim síly, které za tou pomocí stojí, mohou nějak uškodit. Bojí se, protože oněm silám nerozumějí. Nerozumějí, protože se *bojí* jim porozumět. Začarovaný kruh lidské omezenosti. Marno vysvětlovat, že ony síly mohou být nebezpečné jen v nezkušených nebo zlým úmyslem vedených rukách, stejně jako oheň nebo ocel. Ty už přece zahubily mnohem více lidí než magie. Jenže kněží Netělesného boha umějí přesvědčit lidi, že jejich skrytý strach z magie a podezření, které chovají vůči čarodějům, jsou oprávněné. Že čarodějové jsou

vtělené zlo nebo přinejmenším jeho služebníci. Marno pak zaslepeným vysvětlovat, že věci se mají poněkud jinak...

Rozpršelo se silněji, den ještě víc potemněl a z dálky se ozvalo hřmění. To tak ještě scházelo!

Rozmrzele sešel z cesty a prodíral se křovím. Chlad, námaha cesty a vlhko vydatně podporovaly činnost ledvin a mladík si potřeboval ulevit. Byl by to mohl udělat i přímo na cestě, protože v okruhu mnoha mil určitě nikdo nebyl, ale ostych mu to nedovolil.

Zahřmělo znovu, tentokrát blíž a hlasitěji. Zvedl se vítr. Zvláštní věc, všiml si Levan. Vítr ostře zasvištěl jenom po cestě. V lese samotném byl klid.

Z dálky se ozval dusot kopyt.

Levan se přikrčil pod keřem tak, aby na něj nebylo z cesty vidět. Možná to byla zbytečná opatrnost, ale přesto nestál o setkání s tlupou jezdců, když byl sám. Už příliš mnoho lidí, ohlupených Netělesným bohem, mluvilo stále hlasitěji o fyzickém násilí na čarodějích.

Jezdci se blížili. Levan opatrně vyhlížel zpoza keře. Bylo jich asi deset, jeli tryskem na černých koních a byli zahaleni celí v černém. Obličeje jim zakrývaly masky. Prohnali se kolem v šeru jako vítr a zmizeli z dohledu. Dusot koní rychle utichal.

Levan ještě chvíli vyčkával, a když všude bylo ticho, odvážil se obezřetně opustit úkryt v keřích. Zpola skryt za kmenem stromu položil ruku na jeho kůru a pokradmu vyhlédl na cestu.

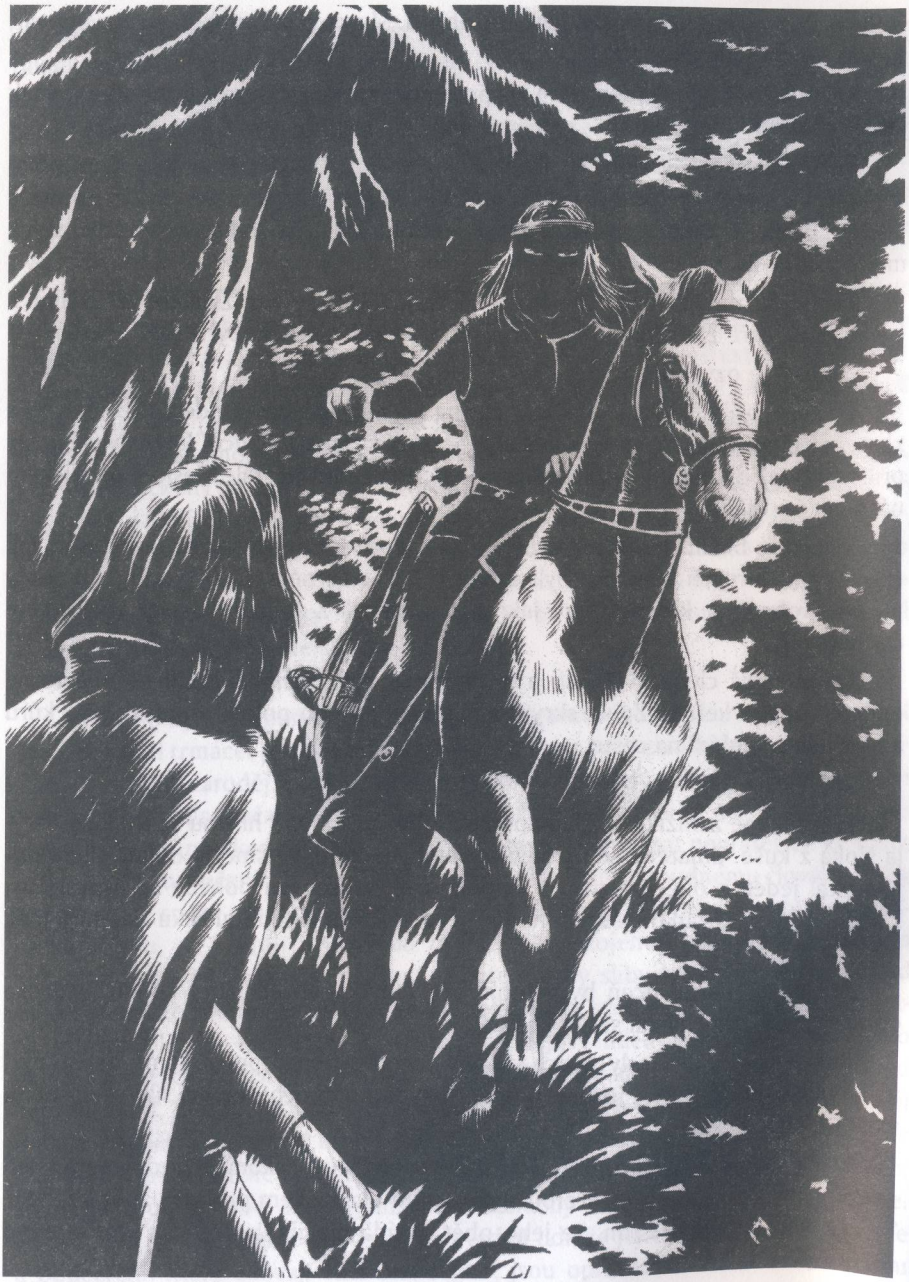
Lup!

Překvapeně zamžikal a zdvihl pohled. Těsně nad jeho hlavou se do kůry zarylo šipka z kuše. Zmateně se rozhlédl kolem. Na cestě, ve směru, odkud tlupa přijela, stál jeden z oněch jezdců v černém a nevzrušenými pohyby zavěšoval kuši k sedlu. Než se Levan dokázal pohnout, jezdec zdvihl prázdnou ruku a namířil ji na něj.

Ani čarodějnický učeň by nemohl přehlédnout chvění aury kolem jezdcova obrysu. Jezdec se chystal seslat kouzlo!

Roky výcviku přinesly ovoce. Mladý čaroděj téměř podvědomě zareagoval a v témže okamžiku, kdy jezdcovu ruku opustil proud ochromující síly, před sebou vytvořil štít.

Proud síly se odrazil od štítu a poslušen přírodních zákonů se vydal cestou nejmenšího odporu – dráhou, kterou si sám před okamžikem prorazil, zpět k jezdci. Ten zjevně nepočítal s tím, že jeho oběť ovládá magii. Nestačil na svou obranu učinit nic.



Síla ho zasáhla a srazila z koně. Zvíře polekaně uskočilo a chvějíc se, zůstalo stát opodál. Levan sáhl pod plášť, vylovil odtamtud dýku a vrhl se k omráčenému jezdci. Přiložil mu hrot dýky na hrdlo a strhl masku.

Ruka s dýkou mu klesla zpět. Útočníkem, který mu usiloval o život, byla žena.

Nebo spíš jakási bytost ženského pohlaví. Řada známek zřetelně dokazovala, že k lidskému rodu nepatří.

Měla poněkud špičatou, nesmírně bledou tvář. Pootevřenými rty prosvítaly ostré zoubky. Přestože uši byly částečně zakryty dlouhými vlasy, bylo vidět, že jsou zahrocené. I v kalném světle deštivého podvečera se dalo zřetelně rozeznat, že ty vlasy mají zelenou barvu. Svým způsobem však byla krásná.

Zachvěla se a otevřela oči. Byly chladné a zelené. Přejela ho převapeným pohledem, jako by se nemohla vzpamatovat, a pak vzdorně zasyčela: „Bodni!"

Mladík sjel pohledem na dýku ve své ruce, jako by ji viděl poprvé.

„Ne," řekl. „Alespoň ne dřív, než se dozvím, proč jsi mě chtěla zabít." Pokusil se o cynický úšklebek, ale vyznělo to spíš rozpačitě.

„Bodni," opakovala, tentokrát spíše znechuceně.

„Proč v Lese zabíjíte lidi?"

Ztěžka se posadila, přimhouřila oči a prohlížela si ho, jako by se rozmýšlela, zda je hoden takového tajemství.

„Protože potřebujeme lidskou krev," řekla nakonec.

„Jste upíři?"

Pohlédla na něj úkosem a hrdě se vypjala. „Ne," prohlásila opovržlivě.

„Používáte ji tedy k magii?"

„K čemu ti bude dobré to vědět?"

„Jsem člověk. A lidé jsou zvědaví." Alespoň někteří, dodal v duchu sám pro sebe.

„Původem jsme elfové," řekla posléze. „Ale v našem rodě se vyskytla jakási odchylka. Nejsme schopni přežít bez čerstvé lidské krve. Nepotřebujeme ji často; jednou za několik málo let, a když ji prostřídáme se zvířecí, pak i za déle. Ale se samotnou zvířecí krví nevydržíme. Zřejmě pouze lidská krev obsahuje v dostatečném množství látky, které nás udrží při životě. Ostatní elfové si nás pro to ošklivili a opovrhovali námi. Kdysi nám vykázali tento les a zdaleka se mu vyhýbali. Pak odešli do jiného světa a my jsme tu zůstali. Lidé nám ovšem svou krev dobrovolně neposkytnou. Žijeme tedy tak, jak žijeme. Jsme zlí a zatrpklí. Jsme Atalanteri, Padlí elfové. Ve skalách na sever odsud máme sídlo."

„Říkáš mi víc, než bys musela," poznamenal Levan.

Pokrčila rameny. „Stejně ti to nebude k ničemu. Z Lesa se už nedostaneš. Nemůžeme si dovolit svědky."

Levan potěžkal dýku v ruce, nevesele se usmál a schoval ji.

„Běž," vstal a kývl hlavou ke koni.

„Ty mě propouštíš?" podivila se.

„Jsem čaroděj..."

„Všimla jsem si," podotkla kousavě.

„...imanského řádu a naše učení nás vychovává v úctě k životu. To ovšem neznamená, že bychom se nesměli bránit," dodal významně.

Odfrkla a vstala. Mírně se zapotácela. „Netušila jsem, že mezi lidmi jsou tak dobří čarodějové," řekla.

„Je jich málo," přiznal. A bude hůř, pomyslel si a zachvěl se, když si vzpomněl na zfanatizované stoupence Netělesného boha.

Na rtech jí zahrálo cosi, co vzdáleně připomínalo lehký úsměv. Neušlo jí, že řekl zcela přirozeně 'jich', nikoliv 'nás'. Ještě poněkud nejistě přistoupila ke koni a vyhoupla se na něj. Kůň zatančil.

„Eh... jak se jmenuješ?" zavolal na ni ještě Levan.

Zabodla do něho pohled.

„Mornelen," řekla, znovu s oním podivným nádechem úsměvu. „A ty?"

„Levan."

Pobídla koně, aby popošel blíž k Levanovi a ze sedla se k mládenci nahnula. „Něco ti poradím, Levane. Dnes už nechoď dál a zůstaň na noc tady." pravila tajemně. Pak pobídla koně a vyrazila tryskem za ostatními.

„Mornelen..." opakoval Levan nepřítomně a hleděl za ní.

Uposlechl její rady a přečkal noc v rozsoše nedalekého letitého dubu. Tušil, proč ho k tomu vybídla, a když druhého dne po poledni na další cestě narazil na místo poseté zmasakrovanými mrtvolami a troskami vozů kupecké karavany, která ho den předtím odmítla vzít s sebou, viděl, že jeho tušení bylo správné.

* * *

Místnost byla vytesána ve skále. Měla obdélníkový půdorys a klenutý strop. Stěny byly holé, až na několik porůznu rozvěšených zbraní, map či mapy připomínajících náčrtů a polic s knihami a pečlivě zavřenými dózami, lahvicemi, krabicemi a pouzdry. Nehořel tu oheň, ani svíce, ani lampičky, a přesto tu bylo světlo. Nemělo viditelný zdroj; zdálo se, jako by vycházelo z celého prostoru.

Uprostřed stál stůl pokrytý miskami, baňkami a křivulemi, mezi nimiž se povalovalo několik svitků pergamenu. V jednom rohu místnosti se nacházelo kožešinové lůžko a ve druhém pulpit, na kterém ležela otevřená kniha. Prostor na podlaze mezi stolem a pulpitem zabíral napolo smazaný křídový pentagram.

U pulpitu stál na pohled asi čtyřicetiletý muž v nohavicích, košili, kazajce a vysokých botách. Chvílemi četl v knize, chvílemi odbíhal ke stolu, aby prostudoval pergamenové svitky, a pak zase cosi zapisoval do knihy.

Závěs ve vchodu zašustil.

Lehkým krokem vešla dovnitř. Dlouhé a husté zelené vlasy jí spadaly na dlouhé šaty ze stříbřité látky. Z poněkud špičaté bledé tváře hleděly chladné zelené oči.

Muž byl tak zabrán do své práce, že si jí zprvu nevšiml. Přistoupila až k němu a nahlédla mu přes rameno. Jeho pero se jen míhalo a zanechávalo za sebou na pergamenu slova, vzorce a podivné znaky.

Pak odložil pero, krátce se zamyslel, otočil se, aby znovu zamířil ke stolu, a málem do ní vrazil. Překvapeně se zastavil.

„Neruším?" otázala se, než stačil najít řeč. Hlas měla jasný a melodický.

„Ty nikdy, Mornelen," ubezpečil ji, přivinul k sobě a políbil.

Po rtech jí přeběhlo cosi jako úsměv, avšak její oči neztratily nic ze své tvrdosti.

„Na to teď není čas, Levane," pravila. „Přišel čas, abys dokázal, že tvoje kouzla zastaví vetřelce."

Podržel ji na délku paží od sebe. „Vetřelce? Člověka?"

Přikývla.

Pustil ji. „Tak už je to tady," řekl spíš pro sebe. „Nu, dříve nebo později k tomu muselo dojít. Lidé dnes žijí už jen sotva na tři dny cesty odsud a díky Netělesnému bohu mají z Lesa stále menší strach. Ale třeba jen zabloudil a pojede dál."

„Skály poutají pozornost samy o sobě," namítla. „Nemůžeme dopustit, aby tu někdo čmuchal, ať už záměrně nebo náhodně." Upřeně na něj pohlédla. „Tobě se do toho nechce, viď?"

Levan přistoupil k nástěnnému zrcadlu, cosi zamumlal a máchl rukou. Zrcadlo se zakalilo a zvolna na něm vyvstal obraz mladého muže ve zbroji, jedoucího na koni lesem. Levan na něj zadumaně pohlédl. „Nechce," řekl. „Nic mi neudělal." Obrátil se prudce k ní. „Pro všechny bohy, Mornelen, vždyť je tomu už tři sta let. Tihle lidé už ani nevědí, co se tehdy stalo!"

„Tvého mistra i ostatní čaroděje přece upálili. Ještě dnes pronásledují čaroděje nebo lidi, které za ně považují. Oni by se tebe nijak nerozpakovali sprovodit ze světa tím nejhorším způsobem. A ty k lidem stále něco cítíš?" podivila se.

„Ano, mého mistra upálili i s jeho domem a knihami při organizovaném pogromu na čaroděje v celém království," řekl tiše s pohledem upřeným do nepřítomna. „Někdy mám za to, že snad věděl předem, co se chystá, a poslal mě pro Jurginovy knihy do Osteriku záměrně. A tak jsem nakonec vyhledal tebe, protože láska k tobě a těch několik knih bylo to poslední, co mi zůstalo. Neměl jsem kam jinam jít, protože v Osteriku i v okolních zemích se schylovalo k témuž. Ale zůstávám člověkem, ať chci nebo ne. Spojil nás osud vyvržených, žiji s vámi, přijal jsem mnoho

z vašeho myšlení a obyčejů, ale přesto nejsem jedním z vás. Jsem jiný. Tvůj lid mě tehdy sice přijal, přestože lidmi pohrdá, ale byli ochotni mě strpět jenom proto, že uznali, že moje kouzla jsou účinnější než vaše, a zbytek za ta léta dokonal zvyk. Ty mě miluješ, ale to je něco jiného. Sebevětší naše láska na situaci nic nezmění."

Odvrátil se od zrcadla. „Budu s ním bojovat; bojím se ale, že to je jenom prodlužování agónie. Území obývané lidmi se rozšiřuje. Lidé stále rychleji ukusují z okraje Lesa kousek po kousku, protože nemají kde jinde se usídlit. Za těch tři sta let, co žiji u vás, zmizel celý jižní výběžek Lesa a cesta, na níž jsme se poprvé potkali, vede dnes hluboko uvnitř lidského území. Odhaduji, že nebude trvat ani dalších dvě stě let, než se prokácejí Lesem až sem. A nás je tu stále méně a méně. Nic jiného než bránit se nám nezbývá. Ale co budeme dělat potom? Co podnikneme proti té lidské záplavě? Dříve nebo později stejně podlehneme!"

Pohlédla stranou. „Je to tvoje zkouška. Nepotřebujeme jeho krev; byli jsme na lovu nedávno. Je dost možné, že jde právě po naší stopě. Ale Eryanur přísahal, že tě zabije, jestli toho člověka necháš ve zdraví odejít."

„Eryanur?" usmál se opět Levan. „Ještě mi neodpustil, že jsem ho při svém příchodu v souboji kouzel přemohl?"

„A že jsi mu vzal naději na mne," přikývla vážně.

Překvapeně vzhlédl. „O tom jsi mi nikdy neříkala."

„Nestálo to za to. Neměl by naději, ani kdybys byl nepřišel. Přesto v tobě vidí soka. Proto se tehdy také tak ochotně hlásil o to, že se s tebou utká."

Mladík na obrazu v zrcadle seskočil z koně a s obnaženým mečem se blížil ke skalám.

Levanovi ztvrdl pohled.

„Svoje poslední útočiště budu bránit až do konce!" napřímil se. „I krysa, zahnaná do kouta, bojuje. Pojď."

* * *

Prošli krátkou chodbou a octli se na rozlehlém prostranství pod širým nebem, na jehož jednom konci postával téměř ztracený hlouček mužských i ženských postav. Všichni byli bledí a měli zelené vlasy a oči a špičaté uši. Stáli před proměnným obrazem, zachycujícím výjev, který Levan s Mornelen před chvílí opustili v zrcadle. Obraz lemoval oblak dýmu, který se neustále vlnil a přeléval, ale zachovával celkový tvar.

„Na co nám budou nová kouzla?" vrčel právě jeden z přítomných. „Pokud právě nepotřebujeme jeho krev, usmažil bych ho několika blesky a bylo by to."

„A to bys nejspíš udělal chybu, Eryanure," pravil rozvážně Levan. Došli s Mornelen k hloučku, aniž by si jich ostatní všimli. Eryanur sebou trhl a prudce se otočil, jako by ho někdo bodl.

Levan pokračoval: „Víte přece, že amulet Netělesného boha je mocným štítem proti nebezpečím a bůh jeho prostřednictvím poskytuje moc a ochranu před kouzly i fyzickými útoky i lidem, kteří nejsou vzdělaní v kouzlech ani v boji. Může jim odhalovat i skryté věci. Podívejte, jak ten mladík míří přímo k zakletému vchodu, jako by o něm věděl. Výměnou za to ovšem Netělesný bůh požaduje absolutní odevzdání se do otroctví. Určuje svými nařízeními každý krok člověka, a kdo jen o málo překročí vynucený rámec chování, je navěky uvržen do strašných muk. I za pouhou myšlenku ho bůh může potrestat."

„Děsivý bůh," otřásl se jeden z Atalanteri.

„Takového si mohou vybrat k uctívání jen lidé," utrousil uštěpačně Eryanur.

Levan se tvářil, jako by to neslyšel, a dodal: „Naštěstí i taková ochrana má slabinu."

Obrátil se tváří ke kouřovému výjevu, zavřel oči, rozpřáhl ruce a rty se mu začaly neslyšně pohybovat.

Mladík s mečem se plížil skalní rozsedlinou a vrhal ostražité pohledy na všechny strany. Náhle strnul, zpozorněl a upřel zrak jedním směrem, jako by něco zaslechl. Odhodlaný výraz v jeho tváři pomaličku střídal výraz úžasu, který se posléze začal měnit v masku hrůzy.

Hlouček Atalanteri zašuměl. Nikdo neviděl, čeho se ten člověk bojí. Rozsedlina byla až na mladíka s mečem prázdná.

Levan přestal se zaklínáním a pohlédl na výjev. Mladík napřáhl meč a cosi vykřikoval. Nebylo slyšet co, neboť kouzlo nepřenášelo zvuk. V němotě toho výjevu bylo cosi groteskního. Mladík začal zuřivě máchat mečem, jako by se něčemu bránil, a krok za krokem ustupoval.

„Zemře?" olízla si dychtivě rty Mornelen.

„Ne," řekl tiše Levan.

„V tom případě jsi propadl smrti ty, Levane," přistoupil k němu výhružně Eryanur.

„Nenechal jsem ho odejít ve zdraví," pravil smutně Levan. „Nevidíš? Zešílel. I kdyby nezahynul v Lese a dostal se k lidem, už nikdy jim nedokáže říci, kde byl a co se mu stalo."

Mladík s výrazem krajního děsu zahodil meč a dal se hlava nehlava na útěk. Klopýtal, smekal se, otloukal se o balvany a výčnělky, ale dral se pryč bez ohledu na cokoliv. V pohledech, které vrhal za sebe, se zračila nepříčetnost. Výjev v oblaku dýmu se pohyboval spolu s ním, jako by přihlížející kráčeli za jeho zády.

„Čeho se vyděsil?"

„Sám sebe. Své duše," odpověděl Levan. „Lidé nejsou jen tupá zvířata, za jaké je mnozí z vás dosud pokládají. Máme složitější psychiku a složitější společenské vztahy než vy sami. A každý člověk se něčeho bojí. Někdy to ani sám netuší; ten strach je zasutý hluboko v něm, kdesi v podvědomí, kam člověk odsouvá své děsy a potlačené myšlenky na to, co je špatné nebo nedovolené. Ale ty představy nezmizí, ty tam stále jsou. Trestá-li člověka jeho bůh za každou hloupost, má člověk větší strach a tím více takových myšlenek se tam nachází. Čím více se je pak člověk snaží potlačovat, tím jsou silnější a jeho duševní rovnováha naopak slabší. A potom k jejímu narušení stačí prosté kouzlo. Zrcadlo mysli. Neútočí, nezabraňuje pohybu ani ničemu jinému. Jenom odráží ty nejskrytější a nejtemnější záhyby mysli. Může je vidět jenom člověk sám. Ale jen málokdo dokáže čelit těm přízrakům vlastní mysli při plném vědomí bez následků. A ani Netělesný bůh mu nepomůže. Jeho moc sahá sice až do hlubin lidské duše, avšak jen zprostředkovaně."

Odmlčel se. „Kdybychom o vás bývali věděli dřív a kdybyste nebyli tolik lidmi pohrdali, bývali bychom se mohli zavčasu, dokud jsme ještě měli dost sil, společně postavit rozpínavosti Netělesného boha. Nemuselo by to pak dojít k těmto koncům. Ale teď už je pozdě," povzdechl si ještě a obrátil se k odchodu.

„Ty snad máš také nějaká temná psychická zákoutí?" ozval se za ním Eryanur s posměchem, který špatně skrýval dychtivost.

Levan se na okamžik zastavil, ale k mluvčímu se neobrátil. Upřel pohled kamsi nahoru. „Ano," pravil klidně. „Můžeš je zkoušet hledat."

Teprve nyní se ohlédl, aby se se smutkem v očích naposledy podíval na obraz v oblaku dýmu, na kterém se kamsi do hlubin lesa potácela slintající a blábolající lidská troska s vytřeštěnýma očima...

ilustrace Alois Křesala

PŘÍBĚH O ČERNÉ SMRTI

Vladimír Šlechta

Brána zůstala otevřená celou noc, město umíralo a nezůstal nikdo, aby hájil hradby. Teprve když začalo být slunce opět horké, vyrojily se z temného otvoru strakaté skvrnky. To domácí zvířata vyšla ven a zamířila k políčkům se zelenou pšenicí. Peter Daa si namáhal oči, snažil se rozpoznat, jestli jsou mezi zvířaty také nějací lidé. Ještě do předvčerejška doprovázelo dobytek šest pastevců a odhánělo stračeny od osení. Včera už byli jen dva. Dnes nevyšel z brány nikdo.

Uplynula dlouhá chvíle a pak se z vnitřku městských hradeb přece jen vybelhala postavička, provázená velikým psem. Vzápětí krávy samy od sebe vyšly z políček a spořádaně zamířily ke vzdálenějším lukám, plným pestrých květů.

„Budu ti vyprávět o životě našeho pána, Ježíše Krista, chceš?" řekl Julian. „Den teprve začal a my před sebou máme dlouhou službu."

Co naplat, pomyslel si Peter Daa. Do večera je opravdu daleko a já nedokážu vzdorovat celý den. „Raději bych poslouchal příběhy o Samsonovi," pokusil se smlouvat.

„Chceš slyšet jen o bojích a válkách!" zaprskal starý válečník do řídkých vousů. „To proto, že jsi chlapec a skutečný boj jsi nezažil. Ale já ti musím povědět o pokoře a Kristově lásce k lidem, protože zítra už třeba padnu a nikdo jiný s tebou nebude mít trpělivost!"

„Tak dobře," kapituloval Peter. „Vyprávěj. Poslouchám."

Za chvíli přestal vnímat monotónní proud Julianových slov. Posunul si železný klobouk do týla a opřel se o plůtek z košatiny. V táboře zavřeštěla trubka a svolávala všechny k nástupu.

Vojáci vycházeli ze stanů a dopínali přezky na zbroji. Luigi Dormosa je očekával na prostranství, nehybný jako socha na svém obrněném koni, pravici v silné rukavici položenou na jílci dlouhého meče, vycházející slunce se lesklo na plátech jeho brnění. Zpod nadzdviženého hledí basinetu chmurně prohlížel svůj pestrý oddíl.

Štýrští pikenýři v kožených kabátcích a železných kloboucích se opřeli o masivní pavézy, které neprorazila ani sekera, ani šipka z kuše. Těch bylo nejvíc a mezi sebou se dorozumívali řečí podobnou psímu štěkání.

Střelci z Anjou, štíhlí, graciézní, s kušemi položenými na ramenou. Bylo jich devatenáct.

Šest mužů z gardy toho umírajícího města naproti. Hrubí, zjizvení, oblečení do brigantin se zahrocenými hlavicemi nýtů tršícími ven. Vedl je Zeuf, přezdívaný Vlkodlak.

Obrovitý Frís Jork Gunarson. Řek Ostrantes. Konrad Se Třemi Prsty. Orin Falk. A další. Něco málo přes sedmdesát bojovníků.

Zpod plachet stanů vyšly ženy. Ze studny načerpaly několik věder vody a odnesly je za rozvalené stavení, aby tam provedly obvyklé ranní činnosti. Peter Daa se snažil zahlédnout mezi nimi Joan, jedinou počestnou dívku mezi běhnami, utrápenou Zeufovými surovostmi.

„Když je Ježíš spatřil, zavolal v hněvu: můj dům má být domem motlitby pro veškeren lid! Vy jste z něho udělali doupě lupičů!" odříkával Julian. Celé pasáže Písma uměl nazpaměť, ale nebyl dobrým vypravěčem. Vybral pro mne tu jedinou bojovou scénu, uvědomil si Peter. Vyhnání penězoměnců z chrámu. Trochu ho to dojalo.

Posunul se více do stínu pod střížku strážního stanoviště. V té chvíli zahlédl muže, který mířil k ležení.

„Stůj!" vykřikl a napjal tětivu luku. Rovněž Julian navyklým pohybem zvedl samostříl a zařval hrubým hlasem, ve kterém nebyla ani stopa po předchozí laskavosti: „Ještě dva kroky a zabijeme tě!"

„Vodu, dobří lidé!" chraptěl příchozí. „Dejte mi pít!" Byl to pastevec, který ráno vyšel z městské brány za stádem. Od zátarasu byl vzdálený sotva čtyřicet kroků, třásl se a i na tu vzdálenost byly patrné tmavé skvrnky na jeho tvářích. Huňatý moloský pes se mu otíral o nohy a výhružně obnažoval tesáky.

„Odejdi, člověče! Od nás se nedočkáš pomoci!" Julianův hlas zněl zpod kápě kroužkové košile naprosto bezcitně.

„Vodu, prosím vás, dejte mi vodu! Pro lásku Ježíše Krista!"

Pastevec se nevědomky dotkl Julianova slabého místa. Ten si ho ještě chvíli prohlížel přes mířidla samostřílu a pak zavolal: „Chlapec vynese vodu ven. Položí džbán na zem a ty si pro něj dojdeš, až bude pryč. Pak se vrátíš k městu a džbán vezmeš s sebou."

Nabídl pastevci vodu, která měla jemu i Peterovi vystačit až do oběda.

„Ano, ano," sípěl ubožák. „Ať si pospíší, vnitřnosti mi hoří v břiše! Pekelný oheň mě stravuje!"

„Jdi," kývl Julian na Petera, aniž sklopil samostříl. „Pomoz mu. Je to křesťan jako ty a já. Zbraň nech tady."

Peter Daa chytil džbán, opatrně přelezl nízkou košatinu a soustil se do příkopu. Příkop nebyl hluboký, ale velmi strmý a z jeho dna trčely zašpičatěné kůly. Nahoru se pak sunul po kolenou a po břiše, trochu vody se vylilo a do dřbánu napadaly hrudky hlíny. Byl nahoře a váhavě zamířil stranou od pastevce.

„Vodu!" zakřikl ubožák a rozběhl se k Peterovi.

Za chlapcovými zády zasykla tětiva kuše a z pastevcovy hrudi náhle trčel dřík šipky s černo-červeným opeřením. Přesto muž udělal ještě dva kroky, otevřel ústa a vydávil zčernalou cuckovitou krev. Julian za tu chvilku stihl umístit dva šípy z Peterova luku do huňaté psí bestie, ale Peter stál se džbánem v náručí, nebyl schopen se pohnout, nedokázal přehlédnout obzor svých šestnácti let a skutečně pochopit, co to znamená, když někdo umírá.

* * *

Pastevec byl v pořadí již šestým člověkem z města, který se pokusil dostat do ležení Luigiho Dormosy. A třetím, který byl prokazatelně nakažený černou smrtí. Odklízení mrtvol obvykle připadlo Ostrantovi, ten jediný se moru nebál. Tvrdil, že před pěti lety prodělal černou smrt v Alexandrii a proto prý již nemůže onemocnět. Mrtvé však odklízel nerad a před takovou prací vždycky hlučně protestoval, gestikuloval a smlouval s Luigim Dormosou navýšení stanovené sazby.

Přišli se na to podívat všichni. Pikenýři, nacvičující bojovou formaci, i vojáci, kteří se snažili ji rozrazit. Muži, kteří ještě před chvílí připravovali dřevo na oheň, či zesilovali opevnění tábora. Byla to vítaná příležitost, jak přerušit namáhavou činnost na pálícím slunci – Luigi Dormosa podle dobrého vojenského zvyku udržoval své lidi ve stálém pohybu.

Postup byl vyzkoušený. Černovlasý Ostrantes obratně zacouval k mrtvému jednoduchým smykem z větví, na které pak dlouhým zašpičatělým dřevcem tělo převalil. I když tvrdil, že se černé smrti nebojí, dával dobrý pozor, aby byl od mrtvého stále co nejdál.

Tentokrát se mu nedařilo. Ne a ne mrtvolu podebrat a překulit ji správným směrem, možná za to mohlo to horko. Zeuf Vlkodlak v brigantině páchnoucí potem se rozkročil vedle Petera a dobromyslně na pachtícího se Ostranta zavolal:

„Naber ho do podbřišku, kudrnáči!"

Peter Daa sebou při zvuku Zeufova hlasu trhl a stáhl se o tři kroky stranou – nenáviděl toho člověka víc než samotného Ďábla. Nenáviděl ho snad ještě víc, než miloval Joan z Geldry.

Pak se něco změnilo. Zeuf zavětřil, Julian se rozhlédl po čáře obzoru, pikenýři i střelci zpozorněli. Peter Daa se pokusil to zachytit také. Země se trošičku zachvěla. A zase. Pravidelné vibrace. Šedivý obláček, stoupající od země přes modré nebe.

Stačilo, aby kapitán Luigi Dormosa vykřikl několik povelů, a všichni hned věděli, kde je jejich místo. Pod střískou postu zbyl jen Peter, Julian a Řek Ostrantes.

„Jako bych už cítil na jazyku chuť železa," usmál se Řek na Petera. Vítr donesl útržek táhlé pochodové písně. Julian si zaclonil oči: „Nevidím už jako dřív, chlapče. Řekni mi, co vidíš."

Z oblak zvířeného prachu vystoupily tenké linky vztyčených kopí. Siluety jezdců.

„Vojáci, dědečku. Vepředu jezdci, za nimi pěší s píkami. Mnoho, jistě několik stovek... Zdá se mi, že na korouhvích vidím modrou a zlatou."

Říkal Julianovi dědečku, ačkoliv spolu nebyli v žádném příbuzenském vztahu. Starý voják před lety sebral Petera v jednom z vydrancovaných městeček a pak se o něho staral.

Pravidelný zvuk pochodujících nohou sílil, země se chvěla. Pak kdosi vydal povel a armáda se zastavila, dvě stovky kroků od ležení se naježila kopí jako bodliny obrovského ježka. Od zklidnělého masívu toho válečného stroje vyrazil jezdec s bílou korouhví.

Luigi Dormosa mu vyjel vstříc, prostovlasý, s rukou položenou na jílci meče. Jezdec zarazil těžkého válečného koně pár kroků před ním tak prudce, že jej zvířený prach na okamžik zakryl.

„Komu patří to město?" křikl vyjednavač a mávl k opuštěným hradbám.

„Janu Balue z Geldry!" zavolal v odpověď Luigi Dormosa.

„Vy hájíte to město?" obměnil vyjednavač svou otázku.

„Nikdo je nehájí. Vezměte si je, jestli chcete!"

Na tento okamžik byl připravený Ostrantes. Obratně vrazil dřevec pod žebra mrtvému pastevci a podepřel tělo do vztyčené polohy. Vyjednavač chtěl pokračovat v otázkách, ale zahlédl zčernalé tváře mrtvoly. Trhl uzdou, pobídl koně a tryskem se vrátil ke své armádě.

Chvíli se nic nedělo, jen vyjednavač cosi vysvětloval jiným jezdcům. Jiný muž pak zamířil k ležení. Tentokrát kráčel jeho kůň zvolna, aby držel krok se dvěma pěšími štítonoši a korouhevníkem.

Blížící se rytíř na sobě měl lesklé, jemně cizelované brnění, patrně benátské výroby. Na polovině korouhve měl zlatého sokola v bílém poli, druhé pole, zelené, bylo prázdné.

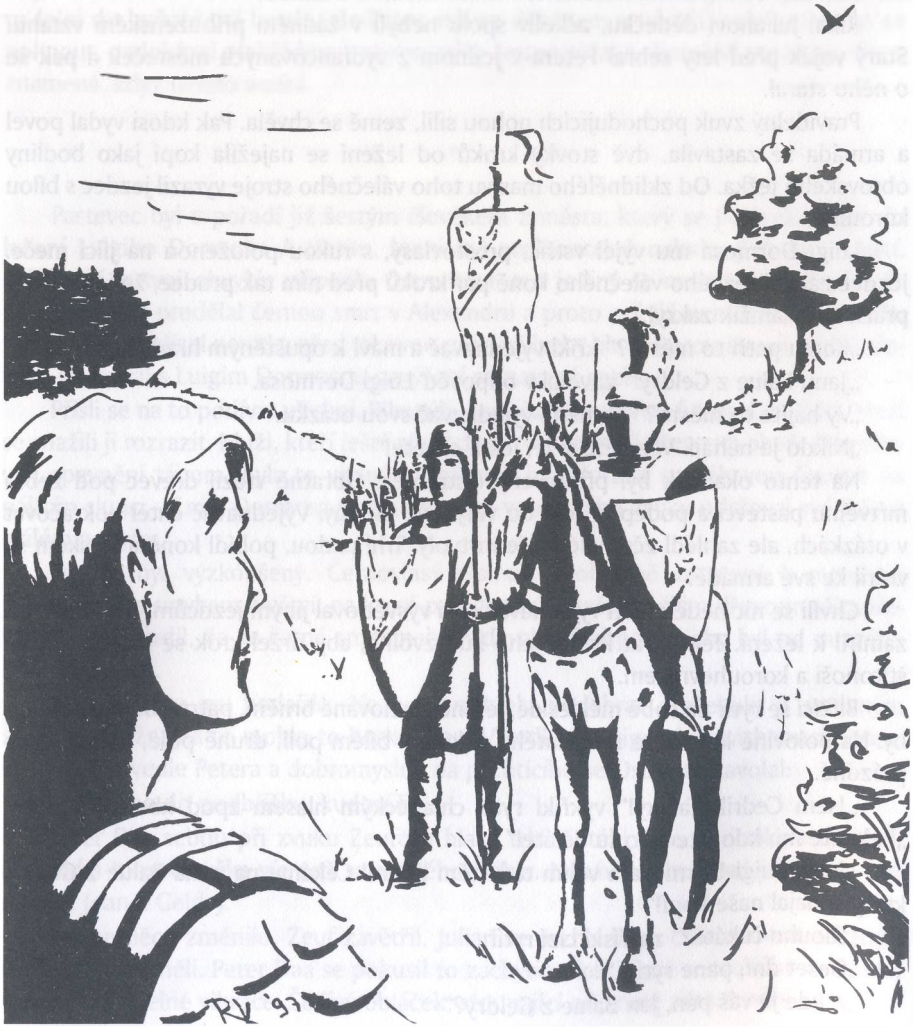
„Jsem Cedrik Tarský!" vykřikl rytíř chlapeckým hlasem zpod kbelcové přilby. „Řekněte mi, kdo jste a co tu děláte!"

„Jsem Luigi Dormosa a velím tady těm lidem! Čekáme na pana Balue z Geldry, který si najal naše kopí!"

„Dlouho čekáte?" zavřískl cizí rytíř.

„Deset dní, pane rytíři."

„A kde je váš pán, Jan Balue z Geldry?"


RV '93

„Je tam v tom městě. Čekáme deset dní a ještě k nám nepřišel."

Mladíček v rytířském brnění se až zapotácel v sedle nad takovou drzostí. „Ve městě je mor! Ve městě je černá smrt! Váš pán nepřijde, protože zemřel!"

„Přesto čekáme," řekl Luigi Dormosa pokojně.

„Jste mrchožrouti! Čekáte, až město vymře a vy je vypleníte bez boje! Jste zbaběl-ci a necháte za sebe bojovat černou smrt!"

„A co je na tom špatného, pane?" zasmál se Luigi Dormosa. „Jestli chceš, počkej a vezmi si město sám!"

Mladíček v rytířském brnění se ohlédl po svém vojsku. „Nemohu čekat další tři týdny, než vítr rozfouká morové výpary. Neuživím své lidi v tomhle zpustošeném kraji."

„Tak tedy jdi s Pánem svou cestou," řekl Luigi Dormosa a z každého jeho slova čišelo pohrdání.

Mladíček se postavil ve třmenech a zvedl ruku. Vzápětí si nejspíš uvědomil, že nemá cenu ztrácet životy svých lidí v boji proti dobře opevněnému ležení pro věc tak malichernou, jako je čest. Mávl rukou, ale tak, aby dal povel vojákům k další cestě. Stovky nohou se znovu daly do pohybu a rozvířily jemný bílý prach. Unavení vojáci nevšímavě míjeli ležení i rozcestí, z něhož vedla přímá cesta k tichému městu Jana Balue z Geldry.

* * *

Ostrantes dokončil svou práci. Uložil pastevce i moloského psa k poslednímu odpočinku, hořící větví zapálil smyk, v ohni spálil i dřevec a lopatu na dlouhé násadě, kterou použil při zahrnování hrobu hlínou. Omyl si zpocenou tvář a přes šedou tuniku připjal pancíř z modravé maurské oceli. Teprve pak zamířil ke stanu Luigiho Dormosy.

„Něco se stalo, pane," řekl tiše, když vešel. Luigi Dormosa vzhlédl od partie backgammonu, kterou hrál s Konradem Se Třemi Prsty.

„Někdo rozhrabal hrob, pane. Ten hrob, do kterého jsme před třemi dny pohřbili tu ženu z města."

„Tu, jak byla v obličeji celá černá?"

„Ano, pane. Tu."

„Půjdu se podívat. A ty, Konrade, nikomu ani slovo." Z bezpečné vzdálenosti pak přehlédl hromádku hlíny tak nepatrnou, že se zdálo nemožné, že pod ní leží člověk.

„Bylo to celé rozhrabané, pane kapitáne. Nahrnul jsem hlínu zpátky. Myslím, že si toho nikdo nevšiml."

„Dobře, Ostrante. Dobře. Neříkej o tom nikomu..."

„Jistě, pane. Vím, co je to strach z moru. Panika. Zažil jsem to v Alexandrii."

„Co si o tom myslíš, Ostrante?"

„Pes, pane. Mohl to být pes. Město je plné hladových psů."

Luigi Dormosa chvíli přemýšlel. „Pes. Může být."

Po chvíli pak obešel stráže i podvelitele a zdůraznil jim, že každý toulavý pes, který se přiblíží k ležení, musí být zastřelen a dál s ním bude nakládáno jako s člověkem nakaženým černou smrtí.

* * *

Nastoupily noční hlídky a Julian s Peterem Daa zamířili ke svému ohni. Jedno ohniště patřilo štajerákům, druhé střelcům z Anjou a u toho třetího se shromažďovali všichni ostatní — Peter s Julianem, Ostrantes, Jork Gunarsson, Konrad Se Třemi Prsty, Zeuf Vlkodlak se zbytkem městské gardy. Někdy přisedl i Luigi Dormosa.

Běhny, přidělené k tomuhle ohništi, rozdávaly misky a nalévaly do nich hustou polévku. Vysokými hlasy se chichotaly, když je někdo štípl do zadku. Na každého chlapa vyšla jedna z nich asi tak jednou za tři noci. Z rozpočítávání byl vyloučený Julian, který neměl zájem, a Peter Daa s Martinem Kovářem, ti byli příliš mladí a neměli nárok. A pak ovšem Zeuf Vlkodlak. Ten měl každou noc jen pro sebe Joan Balue, dceru Jana Balue z Geldry.

Muži srkali polévku a s mlaskáním přikusovali polosyrové žitné placky. Jako vždycky se mezi nimi Peter Daa cítil spokojený. Ne, Julian ani Peter Daa v žádné bitvě nezasáhli do boje, na to byl Julian příliš starý a Peter příliš mladý. Ale Julian měl své zkušenosti a mnozí ho znali a tak ho najímali jako velitele zásobovacích oddílů, ubytovatele, správce kuchyně. Při bojích se Julian s Peterem drželi zpátky, ale také už zažili průnik skupinek nepřítele, to pak šlo opravdu o život. Peter se cítil být částečkou tohoto nesourodého společenství, které kapitán Luigi Dormosa po bitvě o Everton sestavil z prchajících bojovníků poražené strany a vyvedl do bezpečí, na jih.

Jen s přítomností jednoho se Peter Daa nemohl smířit. Toho, jemuž říkali Vlkodlak.

Zeuf seděl na vyvýšeném místě, pokládal se za druhého hned po Luigim Dormosovi. Nechal se obsluhovat Joan. Oni dva spolu hráli zvláštní hru. Dříve byl Zeuf Vlkodlak velitelem městské gardy a Joan Balue by si o něho nanejvýš otřela boty, kdyby šlápla do něčeho ošklivého. Teď byla jeho osobní služkou, ovšem nosila mu jídlo tak neobratně, že je co chvíli upustila na zem a ještě přišlápla nohou. Zeufova brigantina páchla vínem, kterým ho dívka při dolévání poháru polévala. Zeuf ji bil, nenápadně, aby měl Luigi Dormosa možnost si toho nevšímat, ale o to surověji. Za nocí slýchal Peter Daa ze Zeufova stanu její tichý pláč.

Peter byl příliš mladý na to, aby pochopil, že Joan Zeufa provokuje. Viděl jen ubohé ženské stvoření, pokryté modřinami a oblečené v potrhaných šatech, které

ještě před týdnem měly ohromnou cenu. Divil se, že nikdo z tábora se dívky nezastane, takhle se nezacházelo ani s poslední běhnou.

Zeuf měl s Joan jakýsi nevyřízený účet. V ten den, kdy jeden z kejklířů na tržišti začal zvracet černou sraženou krev, vyvedl Luigi Dormosa své lidi boční branou z města. Přibrali i pár mužů z městské gardy a také běhny z horního herberku pro ukrácení dlouhé chvíle. Byli jedněmi z mnoha, kteří nakvap opouštěli město, navštívené černou smrtí. Zeuf se k nim přidal až pozdě v noci. Přicválal celý zacákaný krví s Joan Balue přehozenou přes sedlo. Luigi Dormosa jej do ležení nevpustil, přinutil ho další tři dny strávit mimo, ale na dohled od tábora. Teprve když se prokázalo, že Zeuf není nakažený, přijal jej mezi ostatní.

Po pravdě řečeno – Zeuf prohrával a Joan vítězila. Tohoto večera byl Vlkodlak unavený namáhavým výcvikem na horkém slunci. Chtěl se jen najíst, napít, odpočinout si, dívat se do ohně a poslouchat příběhy. To Joan zkoušela jeho trpělivost a chvílemi, když myslela, že ji nikdo nepozoruje, křivila rty do zlého úsměšku.

Peter Daa z ní nespouštěl oči, zacloněné okrajem železného klobouku. Zahlédl ty úsměvy a vyložil si je jako výraz vzdoru hrdé dívky, jejíž tělo bylo popleněno, ale duše zůstala nedotčená.

Přinášela Zeufovi porci jahelné kaše s kousky skopového a jakoby neúmyslně klopýtla. Horká kaše vyšplíchla Zeufovi za krk.

Vlkodlak se rozkřikl: „Ty paznehte z krávy, což nemůžeš dát pozor?"

Vykřikl nahlas a všechny oči se na něj upřely. Chvíle pro Joan: jistým, ladným pohybem mu vychrstla kaši do obličeje.

Zeufovy reakce jsou rychlejší než jeho myšlenky. Veliká pěst udeří přímo do Joanina něžného obličeje. Dívka odlétne tři kroky dozadu jako panák ze slámy, ale hned se staví na nohy. Pokouší se hrdě zvednout hlavu, ale nedaří se jí to, je napůl omráčená. Na bradu jí teče krev z rozražených rtů, vzápětí se Joan zakucká a vyplivne červený chuchvalec s něčím bílým. To bílé je přeražený zub.

„Ty zvíře!" Peter Daa vyrazil a pokusil se z rozběhu kopnout Vlkodlaka do rozkroku. Zeuf jeho nohu odráží a Peter, jak je rozběhnutý, naráží ramenem do jeho břicha a pak vystřelí prsty po očích. Za ta léta ve vojenských táborech dostal dobrou školu.

Zeuf chlapce chytne v pase a mrští jím stranou. Peter Daa tvrdě dopadá na zem. „Ty mlíčňáku!" hrne se k němu Zeuf. „Zabiju tě!"

Jenže jiní už mají Zeufa dost. Kudrnatý Řek v šedé tunice i obrovitý Frís v košili z kovových šupin se staví Zeufovi do cesty.

„My už nebudeme dívat na to!" hřmí Jork nedokonalou franštinou. „To hanba je udeřit ženu!"

Konrad, Orin Falk, Martin i Julian se staví vedle Fríse a proti nim se šikují Zeufovi chlapi z bývalé městské gardy.

„Stát!" práskne opodál hlas Luigiho Dormosy. Rázem je klid.

Luigi Dormosa prochází mezi rozpálenými chlapy a zkoumavě se jim dívá do očí. Zastaví se před prudce oddechujícím Peterem.

„Máš štěstí, chlapče, že jsi nevytáhl nůž. Veliké štěstí."

Pak se obrátí k Vlkodlakovi: „Ty a tvoje kuběna si už nesednete k žádnému ohni v táboře. Já vám to zakazuju!"

Zeuf přešlapuje a naprázdno polyká. „Smím ještě něco říct?"

„Povídej."

„Myslel jsem, že to víte všichni... Ona... ona je horší než ďábel. Mého přítele obvinila z... no, že ji obtěžoval. Nebyla to pravda, vídal ji, když chodila na bohoslužby do kostela, a on se k ní nikdy nepřiblížil blíž než na pět kroků... Odsoudili ho. Kat mu rozdrtil klouby železnou tyčí a já u něho musel stát na stráži. Teprve po setmění jsem mu mohl podříznout krk."

Ticho. Zeufovi partneři přikyvují, že je to pravda. Joan stojí s hlavou vztyčenou a neříká nic. Když už mlčení trvá příliš dlouho, bere Zeuf dívku za zápěstí a táhne ji z kruhu ohně do temné noci.

Muži se znovu usadili a Luigi Dormosa přisedl. „No tak, kdo je na řadě s vyprávěním?"

„Ostrantes!"

Řek se brání, že už vyprávěl včera, a také Julian protestuje, nemá rád Ostrantovy bezbožné příběhy. Jenže Ostrantes vypráví dobře a ostatní ho chtějí poslouchat. Přistrčí mu tedy džbán s vínem a Řek začne.

„Znáte jméno muže, který se jmenoval Hérakles? V některých zemích mu také říkají Herkules."

Jistě, všichni ho znají. Herkules, silák nad siláky.

„Dobře. Budu vyprávět příběh o Héraklovi a hydře. Je to zároveň i příběh o černé smrti..."

Zhluboka se napil a mluvil dál: „Hérakles, jak možná víte, byl synem pohanského boha."

„To je rouhání!" neudrží se Julian.

Jenže Ostrantes je obratný diskutér. „Hérakles žil v dobách, kdy Bůh, ten skutečný, provázel pouze Mojžíšův národ. Židé byli tehdy tím vyvoleným národem, o který Bůh pečoval až do chvíle Kristova ukřižování. V těch dávných dobách bylo mnoho místních bohů. I Písmo o tom mluví. Pak zmizeli, už nejsou."

Julian nedokáže Ostranta usvědčit ze lži. Je nespokojený, ale mlčí.

„Tedy, Hérakles za svůj život vykonal mnoho slavných činů. Dobyl mocné říše a pokořil jejich vládce. Navštívil vzdálené země. Byl však prchlivý a ve zlosti používal svou nadlidskou sílu i proti přátelům. Jako trest za to, že v hněvu zabil nevinného člověka, mu bohové poručili vstoupit do služby k jeho strýci Eurystheovi.

Eurystheus byl nízký a zbabělý, dával Héraklovi nesplnitelné úlohy a doufal, že hrdina při jejich plnění zahyne. Jedním z těch úkolů bylo i zabití hydry u města Lerny. Slovo hydra znamená *nezničitelný*. Lernská hydra – to byl obrovský devítihlavý drak. Nesmrtelný drak."

„Jak mohl Herkules zabít nesmrtelného draka?" ozval se Konrad.

„Nemohl ho zabít a také nezabil. Však se také zničení hydry nezapočítává do dvanácti Héraklových prací. Ale poslouchejte.

Hérakles nešel proti hydře sám. Po celém kraji se rozneslo, že se hrdina vydal zabít netvora. K černým lernským bažinám dorazilo i mnoho ozbrojených pastevců. Hérakles vylákal netvora tím, že do bažin vystřeloval zapálené šípy. Oheň– to je jediná zbraň proti hydře, ale tehdy to Hérakles ještě nevěděl.

Boj začal. Hérakles svým dobrým mečem stínal hydře jednu hlavu za druhou. Ale na místě každé hlavy hned vyrůstaly dvě další. Stateční pastýři zapálili les a nosili Héraklovi hořící větve. Hérakles stínal hydře hlavy a rány přejížděl plamenem, to pomáhalo. Jen poslední, devátou hlavu nebylo možné od trupu oddělit a proto ji Hérakles roztříštil svým kyjem.

Zapoměl jsem vám říci jednu věc. Hydra byla obrovská. Hérakles jí pozutínal hlavy, ale ty hlavy stále žily. Naživu zůstalo i bezhlavé tělo. Každý kousíček, který Hérakles odsekl, byl živý.

Hérakles se vrhl na hromadu hydřího masa. Tři dny a tři noci ji sekal mečem. Lernští pastevci párali hydru sekerkami, složenými z ostrých pazourkových čepelek. Teprve na sklonku třetího dne poznali marnost svého snažení. Nedokázali zabít jediný kousíček z těla hydry.

Jediný způsob, jak kousky zničit, bylo spálit je. Jenže mezitím se zvedl vítr a rozfoukal živé kousky do krajiny. Jiným částem, velkým jako ovce, velkým jako pes, velkým jako myš narostly nohy a ony odběhly. Dodnes žijí ve skalách v podobě odporných skřetů.

A z těch úplně nejmenších kousků vznikla černá smrt. Jsou to maličtí červíčci, okem je nepostřehnete. Vdechnete je, vypijete s vodou, sníte s jídlem. Oni se do vás zakousnou zevnitř. Změní vaši krev v odpornou páchnoucí hmotu. Někdy, jako se to stalo mně, je tělo silnější a nad černou smrtí zvítězí. Černá smrt odejde a do vašeho těla se nikdy nevrátí. To se však stává velice zřídka."

* * *

Ostrantův příběh byl tak ponurý, že ho nikdo nekomentoval. Teprve po chvíli využil ticha kolem ohně Julian a roztřeseným stařeckým hlasem přednesl zjevení svatého Jana, Apokalypsu. Temného stínu bylo už přespříliš a proto Konrad Se Třemi Prsty, kdysi zběhlý student z Řezna, vyprávěl rozpustilou historku o rytíři, jeho mladé

ženě a minnesängerovi. Ozval se Orin Falk, že ten samý příběh se odehrál v Magdeburku, jen jeho aktéry byli řeznický cechmistr, jeho mladá žena a jeho tovaryš. Na srpnové obloze hořely hvězdy, které Ostrantes dokázal složit do souhvězdí a pojmenovat.

Pak si Peter Daa všiml, že Julian s hlavou na loktech podřimuje. Podepřel ho a polospícího odváděl do stanu, který obývali s mnoha dalšími.

V půli cesty se ze tmy vyloupl obrys dívčí postavy.

„To jsi ty, Petře?"

Joan! Ani ve snu ho nenapadlo, že si ho dívka vůbec všimla a že ho zná jménem.

„To jsem já. Peter Daa."

„Zastal ses mne, Petře. Zasloužíš si odměnu. Polib mne."

Nehýbal se, ale ona se k němu přivinula, objala kolem krku a rozbitými rty se mu přisála na ústa. Chutnal její krev, přes tenkou košili cítil její prsy. Pravicí stále podpíral bezvládného Juliana, ale druhou ovinul dívce kolem pasu.

Držet dívku v náručí – to byla pro něj úplně nová zkušenost.

„To bylo pro tebe, Petře. A teď běž spát... Spát!"

Zachichotala se. Vyvinula se z jeho objetí a byla ta tam. V první chvíli chtěl složit Juliana na zem a pustit se za ní. Jenže Julian se probral a začal mu do ucha cosi vykládat. Nakonec uložil Juliana a uložil i sebe. Usnul.

* * *

Peter Daa se probouzel těžce. Venku podvelitelé štěkali povely a on se ztěžka hrabal zpod přikrývky. I Julian byl vyvedený z míry, pleť měl šedivou, oči zapadlé. Bez kroužkové kapuce se jeho hlava podobala lebce, potažené plesnivou kůží.

Když Peter pomalu pojídal mastnou a řídkou polévku, neměl chuť k jídlu. Vzpoměl si na noční polibek od Joan, ale náhle mu to bylo lhostejné.

Lehká třesavka s divnými pocity v břiše ho provázely i pak, když nacvičoval boj muže proti muži. Jako protivníka měl Martina, přezdívaného Kovář, a obvykle na toho výrostka s přehledem stačil. Jenže dnes měl problémy i s prostým vykrýváním úderů. Nakonec zápasil s mdlobou.

Jork Gonarsson měl jejich skupinu na povel. „Něco tobě, chlapec?" pohlédl na něho z výše svých sedmi stop.

„Necítím se," zachraptěl Peter, „úplně v pořádku."

„To slonce, to slonce," mávl Frís rukou k rozžhavené obloze. „Ty odpočiň tam ve stínu."

Peter se loudá k zastíněné straně stanu a nenápadně se při chůzi opírá o meč. Hlava se mu motá, snad z toho bzučení včel všude kolem.

A pak – křik. To křičí Zeuf, přezdívaný Vlkodlak.

Zeuf, rozcuchaný, nepříčetný, rázuje mezi stany a řve. Za ruku táhne Joan.

Ježíši Kriste! To, co včera bývalo vznešenou dívkou, už není úplně lidskou bytostí. Jednu tvář zčernalou, oteklou po ráně pěstí, a na druhé temné fialové ostrůvky. Od včerejška prudce zhubla, jako by se propadla do sebe. Cáry drahocenných šatů na ní plandají jako na oběšenci, visícím z trojhranu už měsíc.

Konečně Peter Daa rozumí, co Vlkodlak křičí:

„Rozhrabala hrob a nakazila se od mrtvoly černou smrtí!"

Ježíši Kriste! Maličtí červíčci, vdechnete je, vypijete s vodou. A ona mne včera políbila!

Joan se hrdě rozhlíží kolem, prsty si pročísne vlasy a chumáč z nich jí zůstane mezi prsty. Zachichotá se. „Vy všichni zemřete!" Pak se předkloní a zvrací sraženou krev.

Panika. Kdo může, hledá koně, aby mohl prchnout. Koní je málo, támhle se dva muži bijí o jednoho. Před okamžikem byli ještě přáteli. Pikenýři odhodili kopí a rozběhli se přímo přes zátaras a pryč. Jeden při přelézání košatiny sklouzl, padá do příkopu a zahrocené dřevo mu náhle trčí ze zad. Střelec z Anjou vběhl do stanu pro své věci – teď vybíhá a řve hrůzou. Uvnitř našel mrtvou běhnu, černou v obličeji.

„Stát!" hřmí ze sedla obrněného koně kapitán Luigi Dormosa. On neopouští své lidi ani v dobrém, ani ve zlém. Tentokrát je však strach z černé smrti silnější než jeho autorita.

Chaos. Řev. Zvířený prach. Ale trvá to jen chvíli.

Náhle je jasné, že nejenom Peter se dnes cítí zle. Mnoho mužů nemá sílu k úniku. Černá smrt je dohonila.

Joan se vítězně rozhlíží. Už dávno měla být mrtvá, to nenávist ji drží při životě. Před třemi dny rozhrabala hrob mrtvé ženy. Vdechovala výpary z jejího těla, které se rozkládalo už zaživa. Nakonec utrhla kus jejího šátku, na kterém ulpěly vlasy i s kousky tkání, obalila jím kámen a ten pak hodila do studny.

Necítí se vinna. Tohle je černá smrt, Boží nástroj. Bůh to tak chtěl.

Peter Daa se třese zimou. Vedle něho Orin Falk, z druhé strany anjouský střelec. Zdá se mu, že z města Jana Balue z Geldry vystupuje černá lernská hydra, narůstá, až zastíní slunce.

* * *

Tma. Hrozná bolest v břiše.

„Mám žízeň," sípe Peter Daa sotva slyšitelně. „Dejte mi pít."

Nikdo kolem. Cítí horko ve svých dlaních, tak silné, že by se ani nepodivil, kdyby se samy od sebe vzňaly a začaly hořet. V ústech má sucho a místo jazyka hroudu hlíny.

Temnota.

RX '93

„Tady, chlapče, napij se."

Polykání dá větší práci, než by si byl kdy pomyslel.

„Dědečku... Dědečku..."

„Julian zemřel," říká Řek Ostrantes, který mu u úst přidržuje misku s vodou. „Pij. Vypij, co můžeš."

* * *

Mihotavé příšeří pod stanovou plachtou. Světlo dalšího dne. Dalšího – po kterém?

Vedle někdo pláče. S obtížemi pohne hlavou – mladičká harapanna, jedna z těch z města, se otřásá vzlyky.

„Pít," šeptá Peter Daa. Dívenka mu podá misku a přidrží mu hlavu. „Nechci, aby zemřel," vysvětluje mezi vzlyky. „Je tolik krásný, jako svatý Jiří v kostele v Touraine."

V prvé chvíli se Peterovi zdá, že dívenka mluví o něm. Ale ne. Předmětem jejího zájmu je střelec z Anjou, který přežívá na vedlejším lůžku. Dívenka je už zase u něho a vlhkým kapesníčkem mu ovlažuje rty. Dál tam leží ještě několik štajeráků, jeden zachroptí řečí podobnou psímu štěkání.

Později přichází Ostrantes. „Žiješ, chlapče? Máš naději. Ještě jednu noc vydrž a bude dobře." Mokrým šátkem stírá z Peterova obličeje krvavé hleny.

„Kolik..." sípe Peter.

„Kolik nás zbylo? Málo, chlapče. Ty. Svatý Jiří a tři štajeráci. Jork. A pan kapitán se taky ještě drží. Noc a den zahrabávám mrtvé, ale nestačím na to. Pojď, pomůžu ti ven, potřebuješ vyvenčit."

* * *

Noc. Bledé světlo prosvěcuje stanovou plachtu.

„Prosím, dej mi napít."

Dívka nespí a ani nepláče. Podá mu misku.

„Ještě dýchá, ten tvůj svatý Jiří?"

„Ještě žije. Modlím se k Bohu, aby ho nechal naživu. Dala jsem slib... slíbila jsem, že už nebudu žít v hříchu. Byla jsem špatná... ale cožpak jsem si mohla vybrat? Moje rodina umřela na mor, když mi bylo jedenáct, tatínek, maminka, sestry. Já jediná jsem přežila – a pak mě prodali do bordelu! Tolikrát jsem si říkala, proč si mne Pán radši taky nevzal!"

„Nerouhej se," šeptá Peter. „Ježíš taky neodvrhl Máří Magdalénu."

Vzpomene si na Juliana a je mu smutno, tolik smutno.

* * *

Jork Gunarsson sedí u Petera, rozevírá a zatíná pěsti. V obličeji má tu a tam fialovou skvrnku, ale žádná nemoc není tak silná, aby dokázala obrovitého Frísa přemoci.

„Já pohržbil jeho," říká Jork. „Já brnění mu nechal, tak na bojovníka sluší. Ostrantes chtěl vzít to brnění pro sebe, ale já řekl ne. Kapitánův kůň pro tebe, Ostrantes, brnění zůstane jemu. Dobrý chlap to byl, Luigi Dormosa, já radost už měl, že černou smrt on přemůže. Dva dny vydržel, teď on mrtvý. Ostrantes nad hrobem promluvil."

I Luigi Dormosa zemřel.

„Víš, Peter, Ržek pravdu mluvil o těch skržetách, co z těla hydry vzešli. Já viděl je, když my Alpy přecházeli. Na stezce pržed námi zrůda jako pes velká. U nás takovým rží́ká troll. On bez obličeje, bez očí, nosu a těch... uší. Místo ruk on paržátky jako vrána. Já mečem sekl ho na dva kusy, ony ležely, krev netekla. Pak ony zahýbaly a byly z nich dva... dva malé trollové. Teď já vím už: to kusy z těla hydry. To bratrži černé smrti.

* * *

Pak už to bylo lepší. Ještě dva dny a Peter mohl vstát. Měl hrozný hlad a byl zesláblý. Černá smrt přicházela rychle, ale odcházela jen neochotně. Deset dní se Peter ploužil po vylidněném ležení, vyhříval se na sluníčku, sedával ve stínu stanu a díval se přes pláň na město. Postupně tam s ním sedávali i ostatní.

Ostrantes. Jork Gunarsson. Střelec z Anjou, kterému neřekli jinak, než Svatý Jiří. Tři pikenýři. Dívenka jménem Maria.

Brána zůstala otevřená a město vypadalo opuštěně. Ti, kteří mohli, z něho uprchli, často roznášet černou smrt jinam. Zbyli tam jen mrtví, umírající a ti, kteří ještě čekali v ubedněných domech a doufali.

Jistě, byla tam ještě černá smrt. Ale ta v tělech těch, kteří zbyli z oddílů kapitána Dormosy, navždy prohrála.

Sedávali ve stínu, dívali se na město a sbírali síly. A jednoho rána se to stalo: přešli pláň a vešli do otevřené brány.

Bylo to bohaté město.

Stálo za to si počkat.

ilustrace Roman Kýbus

Finská mytologie

Tomáš Prokůpek

KULLERVOVO PROKLETÍ (RUNA TŘICÁTÁ PRVÁ AŽ TŘICÁTÁ ŠESTÁ)

V Kalevale vedle sebe žili bratři Kalervo a Untamo, kteří se neustále svářili. Když jednou Kalervův pes zadávil Untamovu ovci, která se zatoulala na Kalervův pozemek, sebral prchlivý Untamo všechny své lidi a vtrhl na bratrův dvorec. Povraždili každého, kdo jim přišel pod ruku, a ušetřili pouze Kalervovu těhotnou manželku, již si Untamo odvedl jako otrokyni. Nešťastná žena zanedlouho povila chlapce Kullerva. Brzy po narození se ukázalo, že z dítěte bude silák nad siláky.

Třetího pak dne se stalo,
že se dítě odkopalo,
vzepřelo se, napřáhlo se,
povijany zpřetrhalo,
z peřinky se vydobylo
i z lipové kolíbečky,
plínky všechny rozervalo.

Untamo se nejprve radoval, že bude mít výkonného nevolníka. Záhy ho však začala děsit synovcova nenávist, která se ještě vystupňovala po zmizení jeho matky. Untamo se jej proto pokusil sprovodit ze světa, ale neuspěl, poněvadž chlapec byl nesmírně houževnatý. Strýc se tedy snažil zapřáhnout hocha do práce, avšak Kullervo se činil po svém. Dítě kolébal v kolébce tak divoce, až je zabil, les vykácel tak důkladně, že na jeho místě už nechtělo nic růst, kolem pole udělal tak vysoký a hustý plot, že jej nešlo ani přelézt, ani prolézt, a obilí mlátil tak usilovně, až bylo zrní na kaši. Zoufalý Untamo nakonec raději za babku prodal Kullerva kováři Ilmarinovi.

Ilmarinova žena nakázala Kullervovi pást krávy. Vzpurný mladík se zarputilým pohledem se jí však ani trochu nelíbil, a tak mu ze zlomyslnosti zapekla do chleba kámen. Kullervo vyhnal stádo na pastvu, a když dostal hlad, vytáhl nůž a zakrojil jej do chleba. Nůž se o zapečený kámen zlomil a Kullerva posedl běs, protože to byla jeho jediná památka na otce. Zahnal stádo do bažiny a čarováním přivolal z hvozdů smečku vlků. Přihnal je na Ilmarinův dvorec a šelmy kovářovu ženu roztrhaly. Kullervo prchl do lesa, po počátečním rozjaření z pomsty však na něj padla trudomyslnost. Stýskal si, že nikoho na světě nemá, a zatoužil pomstít se Untamovi, na jehož hlavu padala všechna vina. Za těchto myšlenek potkal královnu lesa Mielikki, Tapiovu choť. Protože byla v dobrém rozmaru, prozradila Kullervovi, že jeho rodiče žijí a jejich dům leží nedaleko. Mladík matku a otce rychle vypátral a jejich štěstí už kalilo jen to, že neznali osud Kullervovy starší sestry.

Vbrzku se ukázalo, že Kullervo u žádné práce nedokáže zkrotit svou divokou povahu. Otec ho proto raději pověřil, aby odvedl roční daň. Když se po splnění úkolu vracel mladý silák domů, spatřil u cesty krásnou pannu. Uchvátil ji do svých saní, a třebaže se dívka bránila, výhružkami ji přinutil, aby mu byla po vůli. Když se ho druhý den ráno zeptala na jeho původ, s úděsem zjistila, že jsou sourozenci. Skočila do divokého proudu řeky a víc se už nevynořila. Zdrcený Kullervo se přihnal domů a vše povyprávěl matce. Ta mu rozmluvila sebevražedné úmysly, a tak se mladík odhodlal ihned pomstít Untamovi, viníku všeho jejich neštěstí. V skrytu duše doufal, že při tom sám nalezne smrt.

Při Kullervově odchodu do boje spadl otci kámen ze srdce, pouze matka pro něj plakala. Zatvrzelý Kullervo ale ničeho nedbal, tak byl posedlý touhou po odplatě.

Dostal meč, jak sobě žádal,
dostal tesák všechněch lepší,
vyhladil jím všechno lidstvo,
všechno mužstvo Untamovo.

Když se však vrátil domů, našel stavení rodičů pusté. Se psem, který jediný zůstal doma, vyrazil na lov, jenže naneštěstí zabloudil na místo, kde zhanobil svou sestru. Kullervo neunesl příval výčitek svědomí a nalehl na svůj meč.

BOJ O SAMPO (RUNA TŘICÁTÁ SEDMÁ AŽ ČTYŘICÁTÁ TŘETÍ)

Ilmarinen dlouho truchlil pro svou manželku rozsápanou vlky. Jakmile se vzchopil, zamířil do kovárny, aby si zkusil novou ženu ukovat. Vzal hroudu zlata a stříbra a vhodil je do výhně. Poprvé vytáhl z plamenů ovci, podruhé hříbě a teprve napotřetí z ohně vystoupila zlatá panna. Byla nadpozemsky krásná, ale neměla v sobě ani jiskřičku života. Kovář s ní strávil noc, ale ráno měl jen promrzlý bok, jímž se ke zlaté panně přivinul. Ilmarinen se ji rozhodl věnovat Väinämöinovi, jenže starý runopěvec se mu vysmál a pranic nedal na vychvalování, jak je zlatá panna líbezná a málomluvná.

Ilmarinovi nezbylo, než se pro nevěstu znovu vydat do Pohjoly. Když se paní nad Pohjolou dověděla, že je kovokujcova žena mrtvá, za nic na světě mu nechtěla dát další ze svých ratolestí. Ilmarinen se však na ni neohlížel, vtrhl do světnice a unesl jednu Louhinu dceru násilím. Panna cestou zpátky Ilmarina tak dlouho obviňovala a urážela, až se kovář neudržel a zaklel ji v racka. Celý rudý vzteky pak navštívil Väinämöina a společně se usnesli, že seberou Louhi Sampo, ze kterého čerpá všechno své bohatství. Ilmarinen ukoval starému runopěvci tak ostrý meč, že roztínal i skálu, Väinämöinen vyčaroval veslaře a oba bohatýři zamířili v korábu k severu. Když míjeli mys, na němž bydlel Lemminkäinen, rozpustilý junák se k nim přidal, protože i on měl s Louhi nevyřízené účty.

Bez velkých obtíží projeli velkým vírem, jenže potom nečekaně uvízli na mělčině. Lemminkäinen zjistil, že ve skutečnosti najeli na neuvěřitelně přerostlou štiku. Ťal po ní svým mečem, ale jeho zbraň od štičího krunýře odskočila a mladý rváč sletěl přes palubu. Ilmarinen nepochodil o nic lépe: jeho meč se při nárazu zlomil. Tehdy se mocně napřáhl Väinämöinen a sekl.

Štika vedví rozpadla se,
ocas spadl nazpět v moře,
hlava na loď svalila se.

Koráb přirazil k nejbližšímu ostrovu, kde hrdinové velerybu naporcovali a spolu s veslaři snědli. Z ohlodané čelisti vyrobil Väinämoinen hudební nástroj kantele. Kdekdo na něj zkoušel hrát, ale nikomu se z něho nedařilo vyloudit libé zvuky. Pak se ho chopil moudrý runopěvec a jeho nádherná hudba každého okouzlila. Na břehu i ve vodě se shromáždili všichni živí tvorové a Väinämöinova hra přilákala dokonce i pána lesů Tapia a vládce moře Ahtiho.

Väinämöinen se svými druhy vtrhl do Pohjoly a dal Louhi na vybranou: buď se s nimi o Sampo spravedlivě rozdělí, nebo si ho odnesou násilím. Louhi vzkypěla nad takovou drzostí a poštvala na bohatýry své bojovníky. Jenže moudrý runopěvec začal hrát na kantele a uspal všechny Pohjolany. Potom svými kouzly otevřel všechny zámky a závory na měděném vrchu. Sampo mezitím v úkrytu zapustilo kořeny, ale Lemminkäinen je vyoral. Bohatýři mlýnek vzali a potichu s ním pospíchali ke korábu. Když už pluli třetí den, Lemminkäinen se neudržel a samou radostí se dal do zpěvu. Jeho hulákání vyplašilo jeřába, ten s křikem odletěl do Pohjoly a tam probudil všechny spáče. Rozlícená Louhi seslala na Väinämöinovu loď mlhu a bouři. Díky runopěvcovu vědění přečkali poutníci všechny pohromy bez újmy, nicméně je rozdivočené živly zanesly daleko od rodných břehů. Ke všemu jedna vzdutá vlna vytrhla Väinämöinovi kantele, čehož stařec velmi litoval.

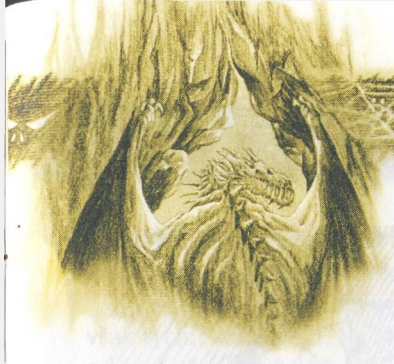
Louhi vyzbrojila své lidi a na nejrychlejší lodi počala stíhat kalevalské junáky. Když Väinämöinen zpozoroval, že mají paní nad Pohjolou v patách, vyčaroval podmořský útes. Pohjolská loď na něj najela a roztříštila se, ale Louhi se proměnila v ohromného orla.

Do výše ji křídlo zvedá,
Väinämöina oko hledá,
jedno křídlo k nebi sahá,
druhé máčí vlna vlahá.

Brzy paní nad Pohjolou bohatýry dostihla a začala na ně zle dotírat. Lemminkäinen nelenil a jal se do ní rubat hlava nehlava. Odvedl tak její pozornost, Väinämöinen ťal nepřipravenou nestvůru přes paťáty kormidelním veslem a až na jediný jí všechny usekl. Louhi se vzepjala a zřítila se do vln. Svým posledním pařátem však zachytila Sampo. Kouzelný mlýnek nápor nevydržel a rozlomil se. Na Louhině drápu zůstal jen malý úlomek, zbytek zmizel ve vlnách. Naštěstí několik kousků moře vyvrhlo na břehy Kalevaly. Od té doby je Kalevala mnohem úrodnější než Pohjola, nejvíc bohatství však skýtá moře.

LOUHINA POMSTA (RUNA ČTYŘICÁTÁ ČTVRTÁ AŽ ČTYŘICÁTÁ DEVÁTÁ)

Väinämöinovi se stýskalo po jeho kanteli, a proto si vyrobil nové ze dřeva. Louhi zatím soptila vzteky a lámala si hlavu, jak se Kalevalanům pomstít. Příležitost ji brzy přihrál osud. Slepou Loviatar, ohavnou dceru vládce mrtvých Tuoniho, obtěžkal východní vítr. Louhi se jí ujala a Loviatar u ní porodila devět synů — neduhů. Paní nad Pohjolou je poslala na Kalevalu a její obyvatelé začali chřadnout. Tehdy se do věci vložil Väinämöinen a svým zaklínáním choroby zahnal. Louhi se však nevzdávala a poštvala na



Jeskyně

Královská rukavice

Tomáš „Kiwi“ Mareček

Úvod

Když na svých cestách projíždíte miniaturním panstvím Vamar, nelze se nezastavit v hlavním (a jediném) městě. Je proslaveno svými velkolepými trhy, zručnými řemeslníky, dobrým vínem a dostupností informací ze zemí od moře až k horám.

Když projíždíte ulicí od tržnice, odlepí se od zdi domu postava v šedé kápi a přistoupí k vám *(k inteligentní postavě)*.

„Hledáte-li službu, chcete-li zlato – pojďte se mnou – můj pán hledá možná právě vás...“ *Je to sicco ve službách panovníka – třetí rádce.*

Dovede vás k sporému paláci – jednoduchému, ale příjemnému. Nechá vás čekat v předsálí trůnního sálu a obratně zmizí v malých dvířkách, která jste předtím v dřevěném obložení ani nepostřehli. Po chvíli se otevřou dveře sálu a dva ozbrojenci s halapartnami vás odvedou dovnitř.

Sál je prostorný, na stupínku stojí trůn vyřezaný už dávno z těžkého dubového dřeva. Řezby na něm se rozplývají před očima a alchymistovi při pohledu na trůn slzí oči. Mezi okny po obou stranách místnosti stojí různě vyzbrojení

gardisté. Na zemi je několik kožešin, řada židlí rytířského stylu, malý stolek, k trůnu vede nachový koberec. V krbu plápolá oheň.

Za trůnem v dřevěném obložení zdi vidíte zákmit šedého pláště, který vám však rychle mizí z očí. Na trůn usedá mladíček odhadem šestnáctiletý – má prostý oděv z jelenicové kůže bez jakéhokoli zdobení, na krku má zlatý řetěz a kolem hlavy tepaný stříbrný pásek o šíři asi půl coulu. U pasu má krátký meč. O trůn se opírá starý muž v červenozlaté tóze a vysoké čepici. Na miniaturním stolku s červeným sametem leží křišťálová koule.

Mladík pokyne sloužícímu a ten nalije víno do číší. Panovník zatočí tácem a bez jediného pohledu si vybere jeden z pohárů, zbytek sloužící donese dobrodruhům. Panovník promluví:

„Odznakem moci v naší zemi, jako jinde žezlo či jablko, je u nás železná rukavice. Předává se z otce na syna a připisuje se jí i určitá magická moc. Když zatne její nositel pěst, vyčnívají dopředu dva asi patnáct coulů dlouhé hroty. Je pokryta důležitými ornamenty a symboly. Vypadá – nebo by měla vypadat – takto:" s těmito slovy sloužící rozvine před dobrodruhy pergamen, na kterém je vše dopodrobna rozkresleno a rozepsáno. Panovník pokračuje:

„Můj otec mi ji ale nemohl předat. Zmizel asi před jedenácti lety někde v bažinách na jihu a rukavice je zřejmě nenávratně ztracena.

Existuje však způsob, jak získat novou. V horách na severu, tři dny jízdy směrem na Inastes je vyhaslá sopka řečená „Komín". Tam v podzemním labyrintu byla vykována již před šesti sty lety první rukavice a lze to zopakovat i teď. Kovář tam je a vždy bude k dispozici.

Má to ale háček, jelikož náš rod už po staletí bojoval s draky a vytlačil je k severu do bažin a nehostinných pustin. Draci nalezli v horách malý národ příbuzný se skřety (a jakýmsi řízením osudu zřejmě i s trpaslíky), jenž byl navyklý boji. Pod dračí ochranou tito „skřepaslíci" obsadili labyrint v „Komíně". Lidem nijak neškodí a tak je už asi 200 let tolerujeme. Jsou to obchodníci se sírou – budou však překážkou na přístupu ke kovárně, jelikož mají od draků určitě svoje příkazy.

Takže váš úkol je takový: dostanete železný meteorit a dopravíte jej ke kováři, počkáte, až zhotoví rukavici a tu mi dopravíte zase zpátky. Nebude to lehké, můžete čekat odpor – nabízím tedy každému 60 zlatých a výlohy na cestu hradím každému zvlášť.

Chcete-li doprovod ke Komínu, zajistím ho, ale uvnitř už bude vše záviset na vás."

Cesta a přístup k sopce

Po ránu jste vyvedeni tajnou chodbou z paláce. Zcela evidentně procházíte několikrát kolem dokola celým palácem a pak, asi po hodině cesty, po žebříku vystoupíte do koruny staletého dubu. Vedle se popásají vaši koně, hlídaní ozbrojenou hlídkou. Ta, poté, co vám předá vaše koně, odjíždí k městu. *Pokud postavy chtěly průvodce, zůstane jeden muž, podle oděvu hraničář.*

Po třech dnech jízdy se postavy dostanou na odbočku ke „Komínu" Ta je sjízdná jen na koních (žádné vozy) a posléze i pro koně těžko schůdná. Vegetace řídne – to jak se postavy blíží k sopce. Navigací je kromě nepřehlédnutelného masivu sopky i slabý proužek kouře stoupající k obloze. Pěšina vede rovnou k otvoru v úbočí sopky – kdysi se tady zřejmě vylila láva do údolí. Pěšinu lemují balvany různé velikosti *(ale nikdo se za nimi neskrývá).*

Pokud postavy pozorně sledují cestu, chvíli předtím, než vyjdou z normálního porostu, odděluje se z pěšiny uzoulinká cestička mezi křovinami. Po asi sto padesáti sázích po ní postavy dojdou na mýtinu, kde je stáj se šesti mulami, několik nákladních sedel. Kromě toho je zde jeden skřepaslík (má šavli a vidle), který právě přerovnává seno v seníku. Poblíž opřená kosa a pohozený brousek.

Ve vchodu do podzemí, ale ve stínu chodby, postává postava velikosti A. Je to něco mezi skřetem a trpaslíkem. Bytost je oděna v šupinovém brnění, v rukou svírá kuši, u boku má šavli a geologické kladívko. Na hlavě má koženou čapku, zpod níž vykukují ježaté rezavé vlasy. Kůže tvora je šedozelená. Na rukou může zaujmout snad to, že tvor má čtyři prsty, ale z toho dva palce. Na nohou má pevné, kožené boty s cvočky.

Ať se děje cokoliv, družina se po dobrém dovnitř pravděpodobně nedostane. (Lepší je nepřátelství malé družiny, než jednoho draka – tedy alespoň teoreticky.)

Popis podzemí

1)

Chodbou probleskuje rudá záře, za ohybem vede uzoučký kamenný můstek přes propast s řekou lávy. Je tam horko a sirný zápach. Dvoukřídlé dveře na sever *(do* **2)***)* jsou těžké, dubové *(se závorou zevnitř).* V západní stěně před ohybem jsou dvě střílny.

U střílen jsou kušostřelci, pokud družina zabila Číha ve vchodu, rozezní se podzemím zvon. Při zásahu šípem na můstku si postižený háže proti pasti Obr~4~nic/pád.

Střílny jsou úzké, určené skutečně jen ke střelbě – neproleze jimi ani velmi útlá postava.

2)

Obrovský sál, na severním konci jsou kromě dvou dveří též schody do vyššího patra. Sál je vysoký 8 sáhů, zhruba v 5 sázích od země se táhne půl sáhu silný, sáh široký ochoz.

Když dobrodruzi dobojují s osazenstvem sálu, vpadne jim do zad skupinka Číhů z 19).

3)

Na severu jsou podivné dveře – je to vlastně zdobený rám dveří, v němž je místo dveří kus skály. Dveře jsou 3 sáhy vysoké, ve výši 140-160 coulů je hlazená plocha a pod ní otisk ruky.

Při přiložení dlaně vyvstanou na hlazené ploše magické runy.

ᚷ ᚨ ᛖ ᚱ ᚹ ᚾ ᛖ ᛖ ᚾ | ᚠ ᛖ ᛖ ᛚ | ᚾ ᛖ ᛖ ᛖ ᚾ ᛟ ᚱ ᛖ ᛞ | ᚾ
ᛏ ᛖ - ᛖ ᛁ ᛚ ᛖ ᚾ | ᚨ | ᛏ ᛖ ᛚ ᚾ | ᚲ ᚱ ᛖ ᚹ ᚺ ᚨ ᛖ ᛚ ᛖ ᚾ
ᛗ ᛖ ᛚ ᚲ ᛟ ᚱ ᛖ ᛖ ᚾ | ᛏ ᛖ ᛖ ᚾ | ᚨ | ᚷ ᛖ ᚱ | ᚲ ᚱ ᛖ ᛖ ᛖ -
ᛗ ᛖ ᛚ ᛖ ᚾ - ᛖ ᛟ ᚱ ᛞ - ᛖ ᛚ ᚹ ᚺ ᛖ ᚾ | ᚢ ᛏ ᛖ ᛚ ᛖ ᚾ
ᚨ ᛁ ᛖ ᚾ ᚢ ᚱ | ᛖ ᛖ | ᚲ ᚱ ᛖ ᛖ - ᚨ ᛁ | ᛖ ᛚ ᚾ | ᛏ ᛖ ᚹ ᛖ ᚾ

☼

ᛏ ᛖ ᚾ ᛖ ᚹ | ᚲ ᛖ ᛖ | ᛖ ᛞ ᚾ ᛖ ᛖ ᛖ ᚢ ᚾ ᛖ ᛖ ᚱ | ᚠ ᛖ ᛖ ᛚ
ᛗ ᛖ ᚾ ᛖ ᛚ | ᛞ ᛖ ᚾ ᛖ ᛏ ᚺ ᛖ ᚱ ᛖ ᛞ - ᛖ ᛚ ᚹ ᚺ ᛖ ᚾ | ᛖ
ᚠ ᛖ ᚨ ᛖ ᚾ ᛟ ᛖ ᛖ | ᛖ ᚱ ᚺ ᛖ ᛖ ᛖ ᚱ ᚾ ᛖ ᛖ ᚾ | ᚠ ᛖ ᛁ ᛖ
ᛏ ᛖ ᛚ ᛖ ᚱ | ᛏ ᛖ ᛚ ᚢ ᚱ - ᛖ | ᛖ ᚾ ᚷ ᚱ ᛖ ᚠ ᛚ ᚨ ᛖ ᛗ ᛖ
ᛊ ᛏ ᛖ | ᛊ ᛁ ᛚ ᛖ ᚾ | ᚨ | ᛚ ᚢ ᛖ ᛗ ᛖ ᚾ | ᛚ ᛖ ᛖ ᚾ ᛏ ᛖ ᛖ ᚾ

ᚨ ᛚ ᛁ ᛖ ᚾ ᛖ.

Na nápisu je potřeba spojit všechna E a postavy dostanou heslo - CESTA VPŘED. Po vyřčení hesla se skála rozplyne.

4)

Místnost je zaprášená, zdá se nepoužívaná, Jihovýchodní část místnosti je plná „harampádí", které Číhům nic neříkalo. Při bližším ohledání postavy naleznou poškozený glóbus s hvězdnou oblohou, stojan dalekohledu a psací stůl s ulomenou nohou. *Psací stůl má šuplík, v šuplíku je pergamen (nebo může být třeba v dutině glóbu...).*

V severozápadním rohu místnosti je truhla – nezaprášená, nepoškozená. Na víku je otisk ruky – *při doteku se zjeví HÁDANKA. Po vyřčení odpovědí je možné truhlu otevřít – uvnitř je kamenná koule potřebná k aktivaci teleportu. Pokud je vyřčena špatná odpověď, zjeví se nápověda.*

Pergamen

Wfze ftigam na kgwilv oftatniv, fkirty guzt idv! Gfzv x tvpcy – do kowarz nigdy nie dogidv. Przmyfly w koleczkakg, x vnika gem znake zvbv gednotlwkg...

Kedy Te nagdfz gefla na wrotakg, wm kvly kamne i vlofz na czyrni pola – to za przefvn.

Gadny v kvl legke, to vny (fkity) nie nagydvt!

Godno fztifzty

Alien

(V gadn teifz napowdy)

Překlad do češtiny:

Všechno jsem stihla na poslední chvíli, skřeti už jdou. Jsou ale tupí, takže se nikdy ke kováři nedostanou. Přemýšlejí v kolečkách, ale uniká jim význam jednotlivých zubů...

Až rozluštíš heslo na dveřích teleportu, vezmi 8 kamenných koulí a ulož je na černá pole. To je aktivace teleportu.

Hádanky jsou jednoduché a oni umí s bídou číst.

Hodně štěstí

Alien

(U hádanek jsou i nápovědy)

5)
Pět kavalců, na každém houně. Na zdi na skobě nad každým kavalcem visí miska, lžíce a otlučený plecháček. Pod hlavou jutový pytel se senem.

6)
Místnost je zaprášená, zdá se nepoužívaná. *Je podobná jako* **4)**, *ale bez pergamenu. V případě, že sem přijdou dřív než do* **4)**, *pergamen je tady.* Uprostřed místnosti je hromada harampádí *(má podobné složení jako v* **4)***)*. V jihozápadním rohu je truhla s otiskem ruky na víku *(HÁDANKA)*.

7)
Pět kavalců, na každém houně. Na zdi na skobě nad každým kavalcem visí miska, lžíce a otlučený plecháček. Pod hlavou jutový pytel se senem.

8)
V místnosti jsou dvě střílny a vedle nich visí zvon – *při likvidaci strážného hlídka zazvoní na zvon a podzemí má pohotovost*.

9)
Pět kavalců, na každém houně. Na zdi na skobě nad každým kavalcem visí miska, lžíce a otlučený plecháček. Pod hlavou jutový pytel se senem.

10)
Kuchyně – pec, pár kotlů, vařečky, nože, naběračky, kuchyňský stůl. Jeden neozbrojený Čih *(přinejhorším hmátne po sekáčku)*. Přes místnost vede výdejní pult *(funguje zde vojenský režim)*.

11)
U severní stěny je vytesáno kamenné koryto na vodu rozměrů 3x1sáh, 3/4 sáhu hluboké. V severozápadním rohu stojí žebřík *(do* **24)***)*, nad ním je ve stropě poklop.

12)
V jihozápadním rohu leží hromada jutových pytlů *(prázdné)*, v severovýchodním truhla s otiskem ruky na víku *(HÁDANKA)*.
V případě, že ještě nebyli ve **4)** *či* **6)**, *je tu pergamen ze* **4)** – *místnosti se přehodí.*

13)
Místností se na východní stěně táhne vertikální puklina. V místnosti je horko a zápach (sirný – u pukliny krystalizuje síra). Jsou zde dva pytle – jeden poloprázdný. U stěny je opřený krumpáč a dvě lopaty. Střílna má zevnitř okenice.

14), 15)

Obytné místnosti klasického typu (stolky, židle, kavalce – *dle záměrů PJ*), jen ve **14)** je u špice severní zdi velký koš – sušené lopuchové listy. V **15)** – ve výklenku horko a díra do země, v hlubině magma (dokonalý septik...), u dveří lavor s vodou.

16)

Dílna – nákradní lopaty, krumpáče, násady, nářadí jako kladivo, kleště, brousky, hřebíky, pár prken, děravé jutové pytle, stolička, motouz a hrubá velká kostěná jehla. V jihozápadním rohu truhla s otiskem ruky na víku *(HÁDANKA)*.

17)

Na východě truhlice s otiskem ruky na víku *(HÁDANKA)*, velký drtič na kliku.

18)

Klasická obytná místnost.

19)

Pytle (25 kusů) s krystalickou sírou a jemně mletou sírou – *je to distribuční sklad. Zde se ukrývá (či ukrývalo) komando pronásledovatelů. Pytle se sírou mohou v případě potřeby posloužit pro stavbu barikád.*

20)

Prázdná místnost, jen střílny.

21)

Tato místnost slouží jako skrytá strážnice – v podlaze je střílna.

22)

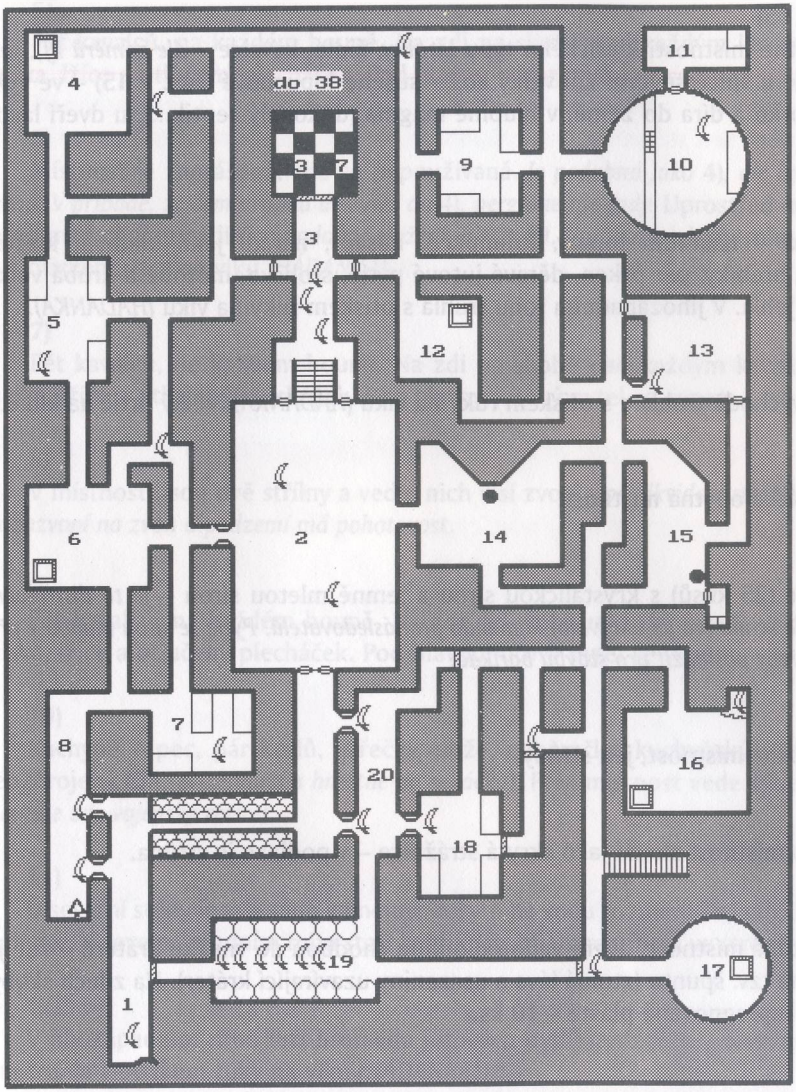
Prázdná místnost, dveře vedou dlouhou chodbou do vnitřku kráteru – zde je jezírko na tzv. špuntu (ztuhlá láva a usazeniny uzavírající kráter). Na zdech skoby, na nich impregnované pláště – 10 ks.

23)

Uprostřed místnosti je umělé jezírko – zásoba vody pro stav ohrožení.

24)

Klasická obytná místnost, v severovýchodním rohu je v podlaze poklop *(do* **11)***)*, pod ním žebřík.

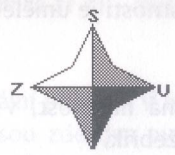


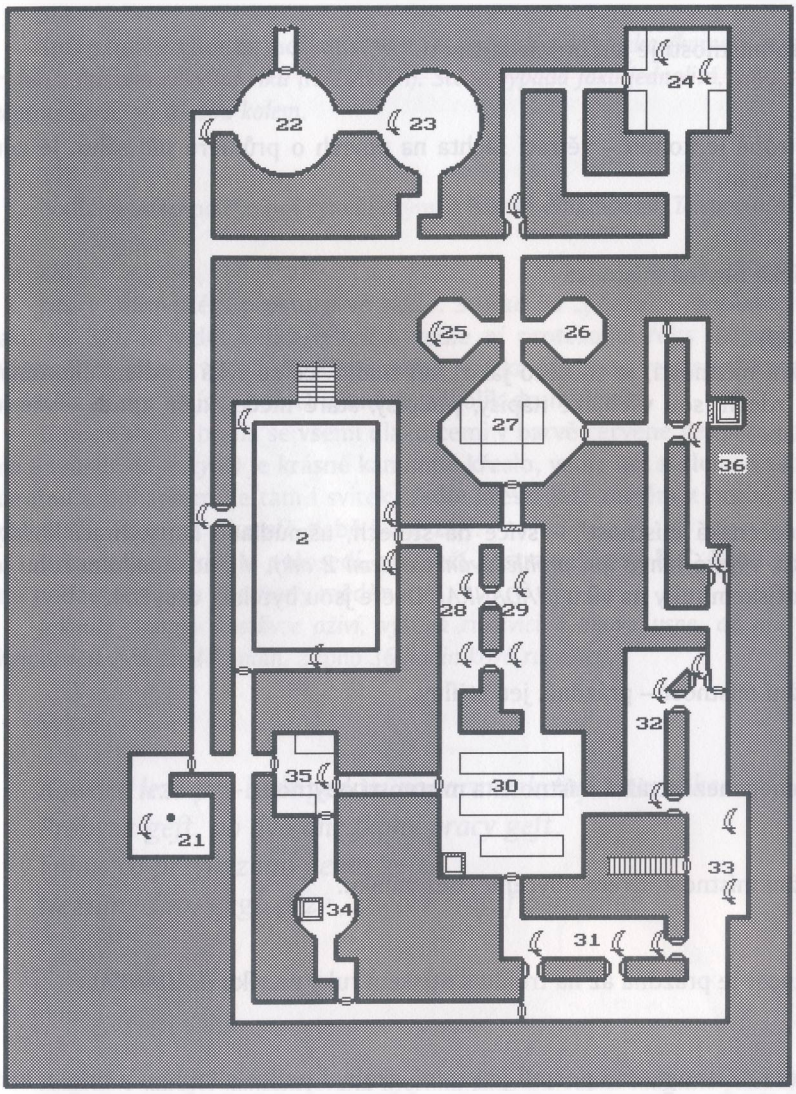
střílna

truhla s hádankou

magma

skřepaslík




22
23
24
25
26
27
36
2
28
29
32
35
30
21
33
34
31
střílna
truhla s hádankou
magma
skřepaslík
S
Z
V
J

25)
V této místnosti je jen hromada smetí.

26)
Ve stropě je komín – větrací šachta na povrch o průměru půl sáhu. Je zde výrazný průvan.

27)
Klasická obytná místnost.

28), 29)
Strážní místnosti, je to něco jako „síň tradic" ce se týká osídlení „Komína" Číhy. Na zdech jsou všelijaké nápisy, podpisy, staré meče, kuše apod. – vše je k nepotřebě.

30)
„Společenská místnost" – svíce na stolech, ušmudlané karty, hrací kostky v pohárku, vypité láhve *(při prohledávání na zemi 2 mk)*. V jihozápadním rohu je truhla s otiskem ruky na víku *(HÁDANKA)*. Dveře jsou bytelné, dřevěné.

31)
Strážní místnost – prázdná, jen střílny.

32)
Kříženec mezi strážní místností a místností obytnou.

33)
Strážní místnost, dveře obyčejné, bez zámku.

34)
Místnost je prázdná až na truhlu s otiskem ruky na víku *(HÁDANKA)*.

35)
Obytná místnost, nad postelí je kromě skoby i police s knihou a brky v korbelu. Stolek se židlí, svíce. Pod postelí je malá truhlička se dvěma zámky (skřet má klíče u sebe). V truhličce je 6 zl, 7 st a 5 mk. Malá lahvička s tuší. V knize jsou záznamy o obchodech se sírou, výnosech a datech odvozů výdělku do vesnice. Poslední datum je staré dva dny.

36)

Spíš strážní chodba než místnost. *V zazděném výklenku (kameny a blátem) je truhla s otiskem ruky na víku (HÁDANKA). Stěna vypadá jako jednolitá, když skřepaslíci neprocházejí, ale klušou kolem.*

37)

Podlaha místnosti je pokryta černými a bílými dlaždicemi. *Teleportační místnost.*

38)

Jste v obrovském prostoru ve skále. Stojíte na „pódiu" – podlaha je stejná, jako ve 37). Je vidět velká výheň a vedle ní protékající řeka magmatu. Perlík a kovadlina jsou u výhně, do kamenného jezírka puklinou ve stropě kanou kapky vody. Na břehu jezírka poblíž výhně je několik druhů kleští.

U podobného pódia se všemi dlaždicemi v barvě červené *(teleport ven na mýtinu u vchodu do jeskyně)* je krásné kamenné křeslo, vedle něj stolek se zábrusovou karafou a pohárkem. Je tam i svitek. Vedle křesla leží zástěra z hrubé kůže, zřejmě dračí. Tekutina v karafě slabě žlutě září.

V kamenném křesle polosedí, pololeží kostra velikosti B-C. Kosti nesou patinu podzemí a jsou zbarveny měděně.

Jakmile postavy kostlivce oživí, vyková rukavici a znovu usne, až mu to dovolí (nejpozději však za 48 hodin, z toho 36 hodin ková rukavici).

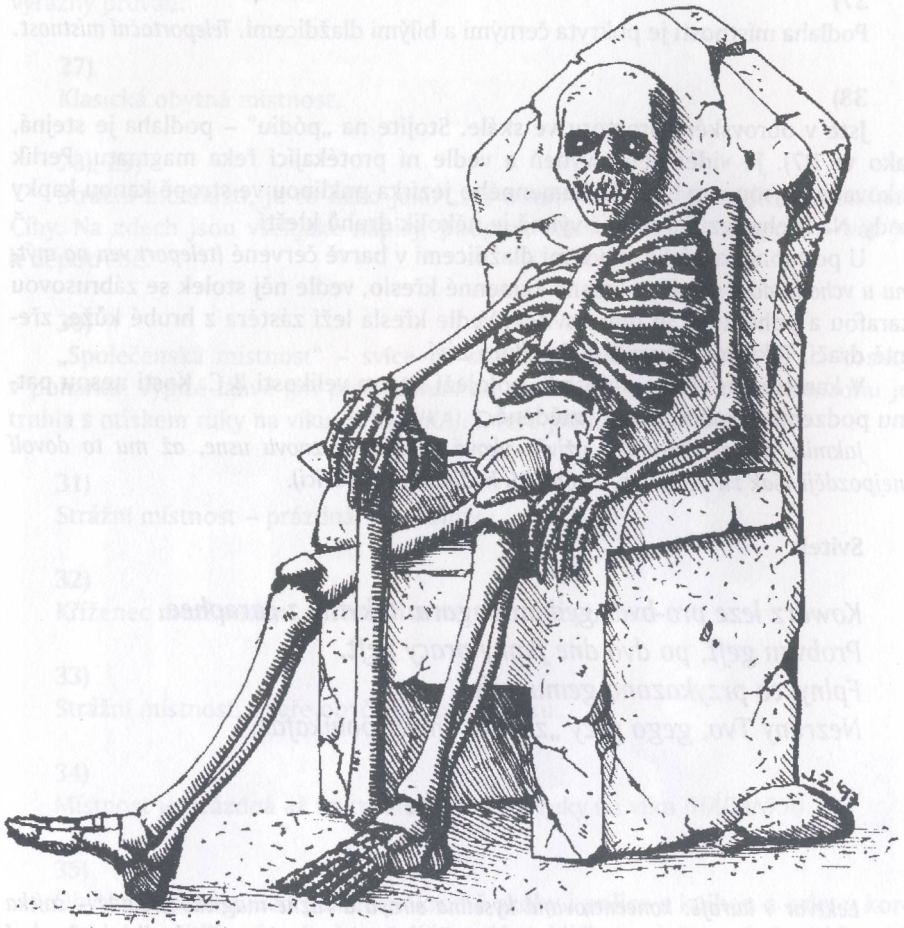
Svitek

Kowarz leze pro-bvdt gednm pogarm tekvtny z caraphea.
Probvzn geft, po dvo dne fkpny pracy geft.
Fplny, co przykazano gemu geft.
Nezrany Tvo, gego przy „ziwotv" myzf ponikafdz.

Alien

Lektvar v karafě: koncentrovaná kyselina sírová a různé magické přísady – snítka zlatého kapradí, rulík, zeměžluč, pelyněk, alkohol, esence máty a 24 hodin vyluhovaný krystal ametystu.

Dává sílu kováři kovat (nemá svaly). Vypije-li tento lektvar někdo jiný, přijde o 12+3k10 životů a do smrti prchá před kostlivci – nesnese na ně pohled.



Zbraň, kterou si postavy nechají kostlivcem překovat v sopečném ohni a zakalit:
– získá bonus k útoku +2/+2
– stává se antimagnetickou
– v horách s přítomností železa, či v blízkosti (do 10 mil) sopek září silou 1/2 pochodně

Jde-li však o zbraň zlatou či stříbrnou, stává se z 50% zbraní prokletou:
- k útoku má postih -2/-2
- vzbuzuje touhu po krvi a snahu pořídit si prsten D-raguly
- ztrácí volnou magenergii.

Hádanky

U každé hádanky je uvedena zkušenost za její rozluštění. U hádanek jsou i nápovědy – rozluštění s použitou nápovědou je jen za polovinu zkušenosti.

A)
Země dá spánek
Voda dá sílu vzdorovat slunci
Slunce dá sílu odolat větru
Vítr vlasy mé učeše
Železo mne poprvé zabije

Kámen dá jemnost labutích pírek
Spojen jsem s ptáky skrze jejich život
Člověk mne rukou pohladí
A pak mne ohni předhodí
Oheň dá podobu mé tváři

Když pak železo mne podruhé zabije
Padám do hluboké studny
Zaplním ji – i když je bezedná
A sílu svou vracím pak zemi
Skrze člověka
A pokud ne, stáří dá tvrdost kamene
Kdo jsem?

chléb – 300 zt
(není nápověda)

B)
Pocházím ze země
Však přicházím z hvězd
Jsem pláčem noci
Že musí odejít
Pláče mnou den
Když nemůže s námi být

(Když jednou nepřijdu, s večerem, s ránem,
tisíce větších slz na zemi skane)

rosa – 200 zt

C)
Pod dvěma klenbami
Modrou a zelenou
Zalévají mne zlatem
Z něhož mince nerazí se

Pak zemi poznám
Já – v rudé či zlaté
A nesu sebou poznání
moc či svár

(Na čtyři lidské smysly působím
kdo jsem?)

jablko – 200 zt

D)
Dlouhé řady dlouhých těl
Se mnou zmírat's uviděl
Zabila bych jich i víc
Bez Tebe však nejsem nic

(Zuby svými smrt rozsévám
Však nejsem zvíře, nejsem zbraň)

pila – 200 zt

E)
Doteky rtů příjemné, sladké znám
Však rty nemám, tak sám nelíbám
Doteky rukou, stisk i pohlazení
Znám je – však necítím, a tak to pro mne není

Jsem společníkem, jak se sluší
Sic neživý, leč s křehkou duší

(Nevolej mne, já nepřijdu
Neuslyším slova tvá
Přestože mi slouží ucho
Tak mě trápí hluchota)

hrnek – 200 zt

F)
Jsem-li snem, to mi křídla dává
Jsem-li skutkem, to mne zabíjí
Vyslovíš-li mne, stanu se prosbou
Nevyslovíš-li mne, nemusím zůstat snem navždy

(Mám tisíc podob – pro každého jinou)

přání – 200 zt

G)
Mohu být sám oheň
Mohu být sám mráz
Mohu tě uspat
Mohu tě zabít
Mohu ti poručit
Mohu ti prozradit tajemství

(Na vůli závisí má síla
Záleží jen kdo a kam se dívá)

pohled – 200 zt

H)
Jsem místo, kam odchází den spát
Když má sestra noc nabývá vlády
Noci jsem poddán a zavázán
Ale slunce mi dává život

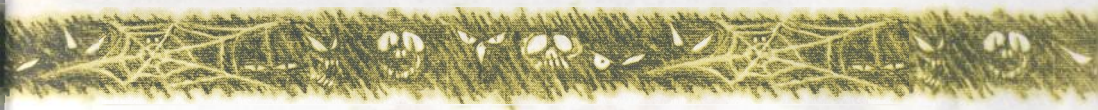
(Mohu být zlo a smrt
Ale nabízím i odpočinek a úkryt)

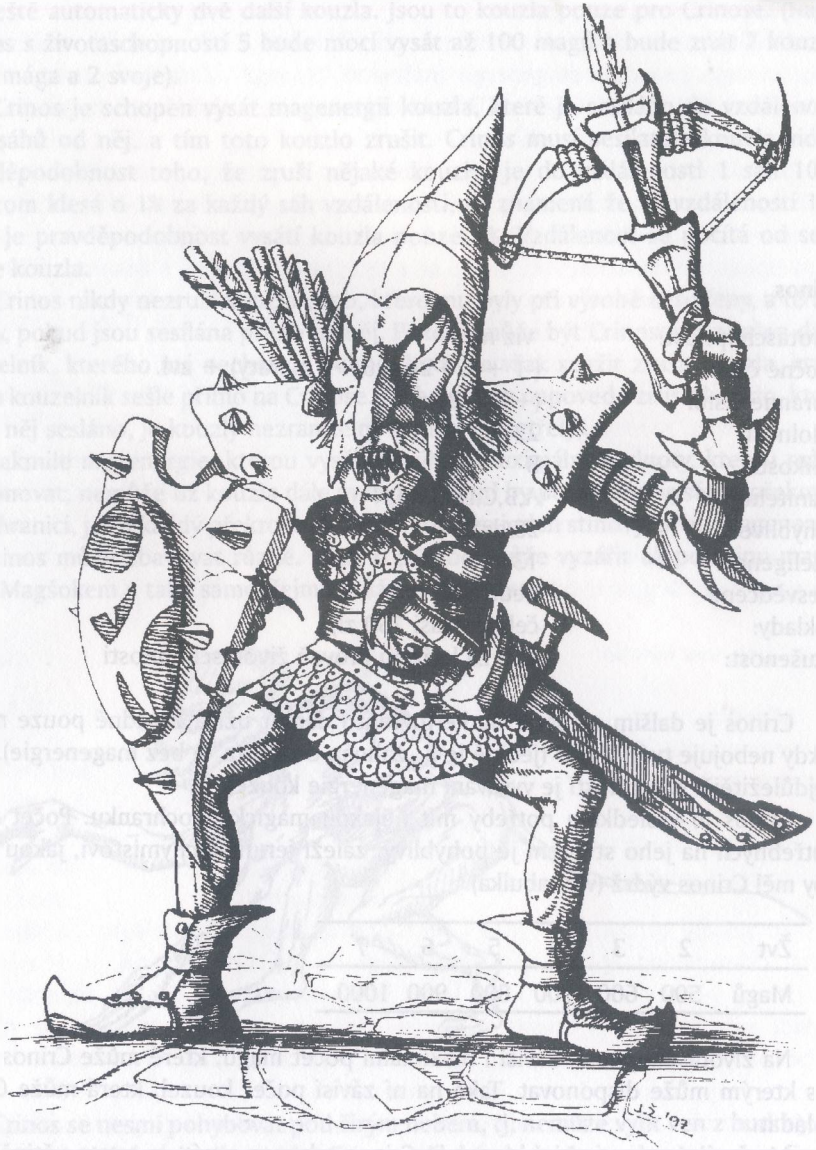
stín – 200 zt

Skřepaslík

Životaschopnost:	4
Útočné číslo:	(+2 + 4/+2) = 6/+2 (šavle)
	(0 + 4/+1) = 4/+1 (lehká kuše)
Obranné číslo:	(0 + 4) = 4
Odolnost:	15
Velikost:	A
Pohyblivost:	8/humanoid
Zranitelnost:	humanoid
Inteligence:	8
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	viz popis
Zkušenost:	75

Tito tvorové si sami říkají ČÍHOVÉ (CHEEHOVÉ). Mají infrazrak, ale slabší než trpaslíci (jen do 15 sáhů). Jejich kůže je šedozelená. Na rukou mají jen čtyři prsty, ale z toho dva palce. Žijí v kmeni na severu, každý rok odchází na dvouletou službu do „Komína" 28 mladíků. Žijí se obchodem se sírou, každý má u sebe 1k6 st a 1k10 mk. S vetřelci budou bojovat dost zuřivě (jako by měli bojovnost 10 – draci dobře platí a zle trestají)





Crinos

Životaschopnost:	viz níže
Útočné číslo:	(-1 + 7/+2) = 6/+2 (paráty) + zvl.
Obranné číslo:	(+1 + 3) = 4
Odolnost:	22
Velikost:	B
Zranitelnost:	A,B,C,D,G,H,I,N
Pohyblivost:	25/drak
Inteligence:	13
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	čelenka (asi 750 zl)
Zkušenost:	250 za každou úroveň životaschopnosti

Crinos je dalším ze série darkerů. Tento darker užívá zásadně pouze magii, nikdy nebojuje tváří v tvář (jedině je-li „zahnán do kouta" a bez magenergie). Jeho nejdůležitější schopností je vysávání magenergie kouzel.

Crinos je výsledkem potřeby mít nějakou magickou ochranku. Počet magů potřebných na jeho stvoření je pohyblivý, záleží jen na alchymistovi, jakou chce, aby měl Crinos výdrž (viz tabulka).

Žvt	2	3	4	5	6	7
Magů	500	600	700	800	900	1000

Na životaschopnosti závisí i maximální počet magů, které může Crinos vysát a s kterým může disponovat. Také na ní závisí počet kouzel, která může Crinos ovládat.

Maximální magenergie, kterou je Crinos schopen vysát, je rovna pětině magenergie potřebné na vyvolání Crinose. Počet kouzel, která Crinos ovládá, se rovná

jeho životaschopnosti, podmínkou je aby tato kouzla znal mág, který Crinose oživuje (Crinos však není schopen se naučit kouzla typu blesků). K těmto kouzlům má ještě automaticky dvě další kouzla. Jsou to kouzla pouze pro Crinose. (Např. Crinos s životaschopností 5 bude moci vysát až 100 magů a bude znát 7 kouzel, 5 od mága a 2 svoje).

Crinos je schopen vysát magenergii kouzla, které je sesíláno do vzdálenosti 100 sáhů od něj, a tím toto kouzlo zrušit. Crinos musí sesilatele kouzla vidět. Pravděpodobnost toho, že zruší nějaké kouzlo, je do vzdálenosti 1 sáh 100% a potom klesá o 1% za každý sáh vzdálenosti, to znamená že ve vzdálenosti 100 sáhů je pravděpodobnost vysátí kouzla pouze 1%. Vzdálenost se počítá od sesilatele kouzla.

Crinos nikdy nezruší kouzla osob, které mu byly při výrobě označeny, a to ani tehdy, pokud jsou sesílána přímo na něj. Později může být Crinosovi označen další kouzelník, kterého má nechat na pokoji; bude se však snažit zrušit kouzla, která tento kouzelník sešle přímo na Crinose. I když se mu nepovede zrušit kouzlo, které je na něj sesláno, je kouzly nezranitelný (vyjma Bílé střely).

Jakmile magenergie, kterou vysál, dosáhne maximální hodnoty, kterou může disponovat, nemůže už kouzla dále vysávat. Pokud by posledním vysátím překročil tuto hranici, je za každý překročený mag zraněn za jeden stínový život. Magenergie se Crinos může zbavovat různě. Vždy o půlnoci může vyzářit až polovinu magů. Dále Magšokem a také samozřejmě může sesílat kouzla.

Crinos se nesmí pohybovat pod širým nebem, tj. nemůže vyjít ven z budovy, ve které se nachází. Jakmile vyjde Crinos nějakými dveřmi, oknem nebo jiným otvorem v budově ven pod širé nebe, exploduje. Následky této exploze jsou stejné

jako po odstranění typového krystalu. Pokud chce někdo Crinose převážet na jiné místo, musí jej v budově naložit do nějaké bedny. Tato bedna musí být buď celokovová nebo celokamenná.

Zvláštní útok – Magšok. Jakmile se přiblíží asi na 1 sáh od oběti, může zasáhnout postavu proudem magenergie (nejméně 10 magů). Zasažená postava si hází proti pasti Odl~5~3-18/6-36 a 2 kola ochromení. Za každých 5 magů navíc se nebezpečnost pasti zvýší o 1.

Na hlavě Crinos nosí čelenku vyrobenou z platiny. Je protkána jemnými stříbrnými žilkami a na čele a spáncích jsou zasazeny půlmincové šedé nefrity. Tuto čelenku vlastní i jejich pán, pomocí ní jim dává příkazy a Crinosové mohou svého pána upozornit na nebezpečí. Jedná se o telepatické spojení s dosahem 500 sáhů. Crinos svého pána naprosto poslouchá a splní i zjevně sebevražedný příkaz. Crinosova čelenka je silnější verzí čelenky, kterou nosí Scorpio.

Pokud je zničen nebo odstraněn Crinosův typový krystal, Crinos exploduje. Zraní za každých deset magů, které v sobě právě má, za 1k6 životů každou osobu do vzdálenosti rovnající se jeho životaschopnosti.

Výroba: Crinos je vyroben z těla velikosti B nebo velké A, ovšem naprosto nevhodné je tělo trpaslíka. Magenergii potřebnou na jeho výrobu udává tabulka. Na jeho výrobu theurg dále spotřebuje suroviny v hodnotě 321 zl. Typový krystal si při výrobě nasaje vždy jednu desetinu magů spotřebovaných na jeho výrobu. Jako typový krystal se používá jantar o váze asi 1,5 mn (v ceně asi 1 000 zl).

Crinosova kouzla:

Mimikry
magenergie: 3 magy
dosah: 0
rozsah: jen Crinos
vyvolání: 2 kola
trvání: 6 směn

Po seslání tohoto kouzla se Crinos stane téměř neviditelným. Získá schopnosti chameleóna splynout s prostředím. Pokud Crinos stojí, je téměř nespatřitelný – pozorovatel si háže proti pasti Int~11~má dojem, že něco vidí / nevidí nic. Pokud se Crinos začne pohybovat, možnost spatření je vyšší – nebezpečnost pasti se snižuje na 7. U tohoto hodu mají ale výhodu ti méně inteligentní, protože bonus za inteligenci se nepřičítá, nýbrž odčítá. Pokud v hodu proti pasti někdo uspěje, neznamená to, že Crinose jasně vidí, prostě vidí „něco". Toto něco vypadá asi jako průhledné želé ve tvaru něčeho mezi humanoidem a opicí. Je na PJ, jak často nechá postavy házet na to, jestli Crinose

zahlédnou, PJ ví nejlíp, co Crinos dělá a jestli se třeba neztratil i těm, co ho viděli, apod.

Iluze

magenergie: 10 magů za osobu
vyvolání: 1 kolo
dosah: 10 sáhů
rozsah: podle dodané magenergie
past: Int~7~prohlédl/neprohlédl
trvání: viz níže

Pomocí tohoto kouzla může Crinos vyvolat u jedné nebo více osob iluzi nějaké hmotné překážky (kamenná zeď v chodbě, plamenná stěna, propadlo, díra s kůly, apod.). Iluze trvá tak dlouho, dokud se oběť nějakým způsobem nepřesvědčí, že vidí nesmysl; nestačí, že iluzí někdo projde, oběť si musí iluzi osahat sama. Crinos může sesílat různé iluze na různé oběti. To znamená, že postavy z jedné družiny můžou každá vidět něco jiného. Při neúspěšném seslání kouzla (pokud oběť uspěje v hodu proti pasti) může Crinos seslat kouzlo znova a oběť si není vědoma, že se předtím stala terčem kouzla.

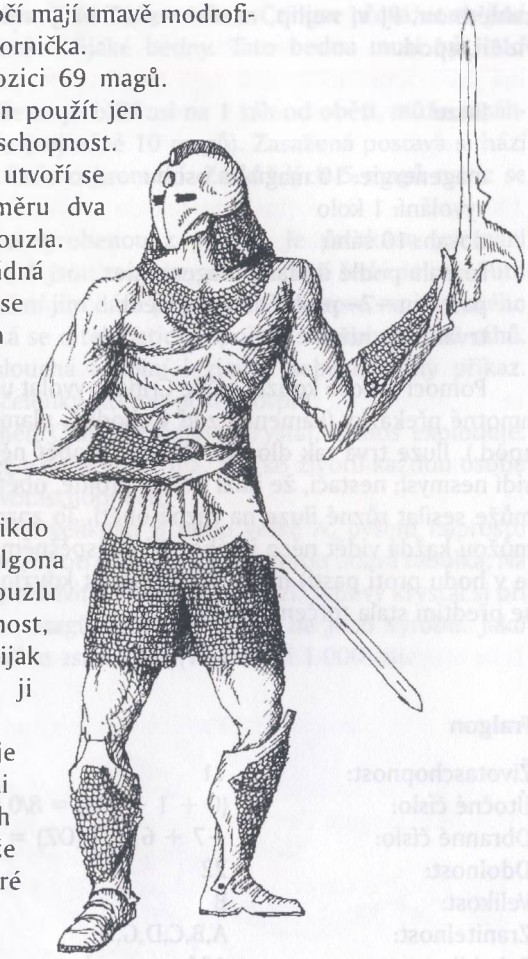
Fralgon

Životaschopnost:	11
Útočné číslo:	(0 + 1 + 7/0) = 8/0 (dlouhé čepele)
Obranné číslo:	+7 + 6 + 2 (OZ) = 15
Odolnost:	22
Velikost:	B
Zranitelnost:	A,B,C,D,G,H
Pohyblivost:	18/humanoid
Magenergie:	69 magů
Inteligence:	11
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	2500

Další ze série darkerů funguje zároveň jako magická i fyzická ochranka. Velmi smrtonosná může být jeho kombinace se Scorpiem. Fralgon je humanoid velmi podobný člověku, má ovšem lehce modrou až fialovou barvu. Má vždy temně

fialové vlasy, celé jeho duhovky očí mají tmavě modrofialovou barvu, ve které se ztrácí zornička.

Fralgon má na den k dispozici 69 magů. Tuto magenergii je však schopen použít jen na jedno kouzlo, nebo spíše schopnost. Pokud svou schopnost aktivuje, utvoří se kolem Fralgona koule o poloměru dva sáhy, ve které nepůsobí žádná kouzla. Do této koule se nedají ani žádná kouzla sesílat. Kouzelník, který se dostane do tohoto pole, v něm ztratí všechny své kouzelnické schopnosti a všechny schopnosti, které jakýmkoliv způsobem manipulují s magenergií. Jako kdyby žádnou magenergii neměl. Z tohoto pole se nedá nikdo vyjmout; ani mág, který Fralgona oživil, není vůči tomuto kouzlu imunní. Jelikož se jedná o schopnost, na kterou se Fralgon nemusí nijak zvlášť soustředit, aktivuje ji v nulovém čase.



Dalším účinkem tohoto pole je to, že v něm usnou všichni démoni – ve zbraních, zbrojích a jiných kouzelných předmětech. Takže všechny kouzelné předměty, které pracují na principu démonů, své vlastnosti po dobu setrvání v poli ztrácejí.

Fralgon platí za použití této schopnosti jeden mag za kolo. Pokud chce zvětšit dosah kouzla, platí za zvětšení poloměru o každý další sáh vždy o 1 mag více než za předchozí zvětšení. Pokud tedy chce vytvořit kouli o poloměru pěti sáhů, zaplatí 1+2+3+4=10 magů za kolo).

Fralgoni jsou využíváni výhradně za účelem ochrany určené osoby. Jsou vytvořeni jako živé štíty. Mají velmi dobrý postřeh a instinkt. Kdykoliv je na chráněnou osobu podniknut útok, Fralgon vždy včas reaguje, staví se útočníkovi do cesty a kryje všechny útoky směřující na chráněnou osobu. Chráněná osoba se většinou

snaží dostat pryč z ohrožení. Fralgon ji vždy následuje a kryje jí ústup. Vzhledem k Fralgonově rychlosti je téměř nemožné, aby některý z útoků chráněnou osobu zasáhl. Dokáží si všimnout letícího šípu i blesku a obojímu se neohroženě a s klidem vrhnout do cesty.

Fralgon je velmi rychlý nepřítel, ale není moc nebezpečný, jelikož se soustřeďuje pouze na obranu. V rozšířeném soubojovém systému má bonus k iniciativě +25. V obyčejném soubojovém systému dokáže krýt v jednom kole až 10 útoků vedených proti chráněné osobě.

Chráněná postava má kdykoliv možnost dát Fralgonovi povel, aby zůstal na místě a nenásledoval ji. Fralgon však tento povel nikdy neuposlechne uprostřed boje.

Výroba: Na výrobu Fralgona je třeba modrý korund v ceně asi 13 000 zl. Jako tělo pro výrobu Fralgona je zapotřebí tělo chodce velikosti B na minimálně osmé úrovni. Dále je k výrobě zapotřebí minimálně 20 mn platiny (cena asi 2 000 zl) a suroviny v ceně 777 zl. Na jeho výrobu je zapotřebí 1 000 magů, z toho se do typového krystalu při jeho oživení nasaje 100 magů.

Při výrobě je mu vštěpena mágem do mysli osoba, kterou má hlídat. Každý Fralgon může hlídat pouze jednu osobu. Pokud tato osoba zemře, Fralgon umírá také.

„Bytost"+

Životaschopnost:	20
Útočné číslo:	nemá
Obranné číslo:	nemá
Velikost:	A
Zranitelnost:	dle úvahy PJ, ale ničím rozumným
Pohyblivost:	21/magický tvor
Inteligence:	21, ale nechápe místní mentalitu
Síla mysli:	50
Magenergie:	500
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	1000 za zbavení se

Bytost se objevuje velice zřídka. Zjevně nezná nic o našem světě, s oblibou sleduje zejména jednání lidí. Nechápe jejich reakce, ačkoli někdy čte jejich myšlenky.

Má podobu stříbrné koule, která se upne vždy na jednoho tvora a polohlasem klade velmi nevhodné otázky. Není nic snazšího než spáchat sebevraždu, když v momentě, kdy saháte po cizím měšci, vy a všichni okolo uslyšíte: „Proč si to chceš ponechat, když ti to nepatří?" nebo „Ty směšné zlaté plíšky se přece stejně nedají snísť...". Či zazní-li hlas: „Ale jeden lidský tvor by neměl zbavovat života druhého...", když nenápadně saháte do boty pro dýku...

Před útoky tato koule uhýbá hyperprostorem nebo jí prostě procházejí. Vzácně se jí dokážou zbavit někteří theurgové na vysoké úrovni (ale velmi, velmi draho). Dle jedné legendy byla „bytost" zabita i v mentálním souboji, kdy podlehla třem mocným mágům (po jejich velkém úsilí) a rozplynula se.

Paželvička hranatá

Životaschopnost:	4
Útočné číslo:	nemá
Obranné číslo:	17
Odolnost:	7
Velikost:	A
Bojovnost:	2
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	1/plaz
Vytrvalost:	10/plaz
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	5

Je to zvíře velmi neobvyklé. Její krunýř má rozměry 30x15x7,5 coulu a je cihlově červený. Pět stran – horní a všechny boční stěny skutečně zcela přesvědčivě připomínají cihlu. Pouze ze spodní strany jsou otvory pro ocas, čtyři nohy a hlavu.

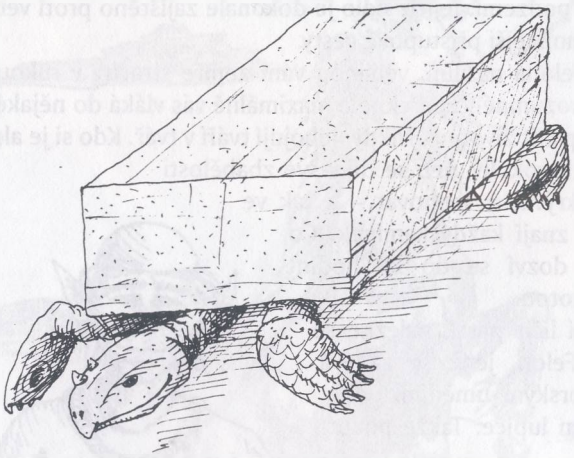
Žije na vlhkých místech, ne nutně teplých. Živí se houbami, plísněmi a podobnou stravou, občas ničí i kolonie mravenců. Jedenkrát za čtrnáct dní snáší dvě kožovitá vejce šedé barvy, krychlového tvaru, o hraně 5-6 coulů. Z vajec se podle teploty za 21-60 dní líhnou nové paželvičky.

Paželvičky žijí koloniálním způsobem. Živí se samostatně, ale po 6-8 hodinách pohybu potřebují asi tři hodiny spánku. K tomuto účelu se hromadí na libovolných místech a s překvapivou obratností se shromažďují do podoby mohyl, pyramid, či dokonce stěn. Bezpečné šplhání jim umožňují přísavky na chodidlech.

Tento tvor není dobrodruhům nebezpečný, ale občas je dokáže s úspěchem zmást. Maso paželviček je velmi lahodně a ceněné (zvláště na polévky), jen se k němu dostat...

Paželvička se nevyskytuje příliš často, některá málo navštěvovaná území jimi však mohou být přímo zamořena. Jedna kolonie má od 200 do 5.000 jedinců.

Pozor! Toto zvířátko se po nevydařeném útoku často chová jako projektil, neboť jeho krunýř je skutečně **velmi** tvrdý.



Felonové

Životaschopnost:	3
Útočné číslo:	pouze zvláštní
Obranné číslo:	(+5 + 1) = 6
Odolnost:	10
Velikost:	A
Zranitelnost:	humanoid, ale A4
Pohyblivost:	14/humanoid
Inteligence:	15
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	do 100 zl (podle prostředí, kde žijí)
Zkušenost:	20

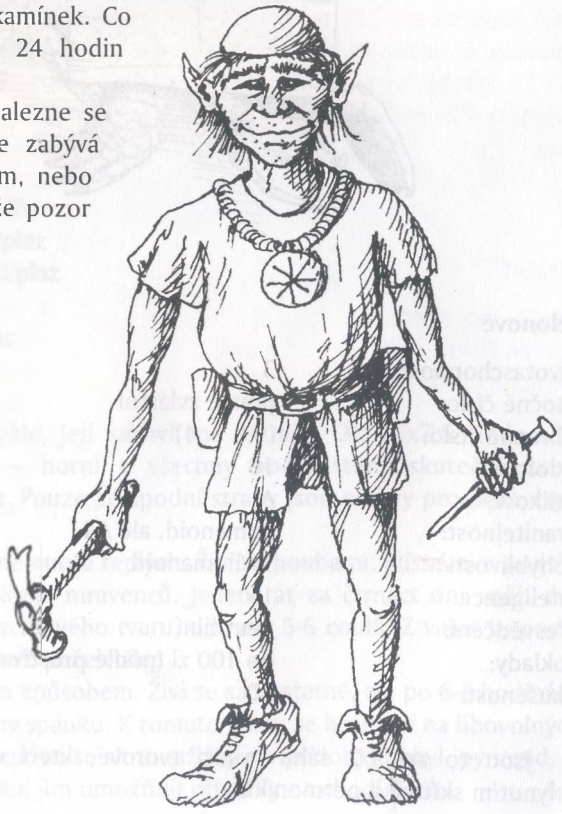
Jsou to asi 1/2 sáhu vysocí tvorové, kteří vznikli nepochybně nějakým splynutím skřítků a permoníků.

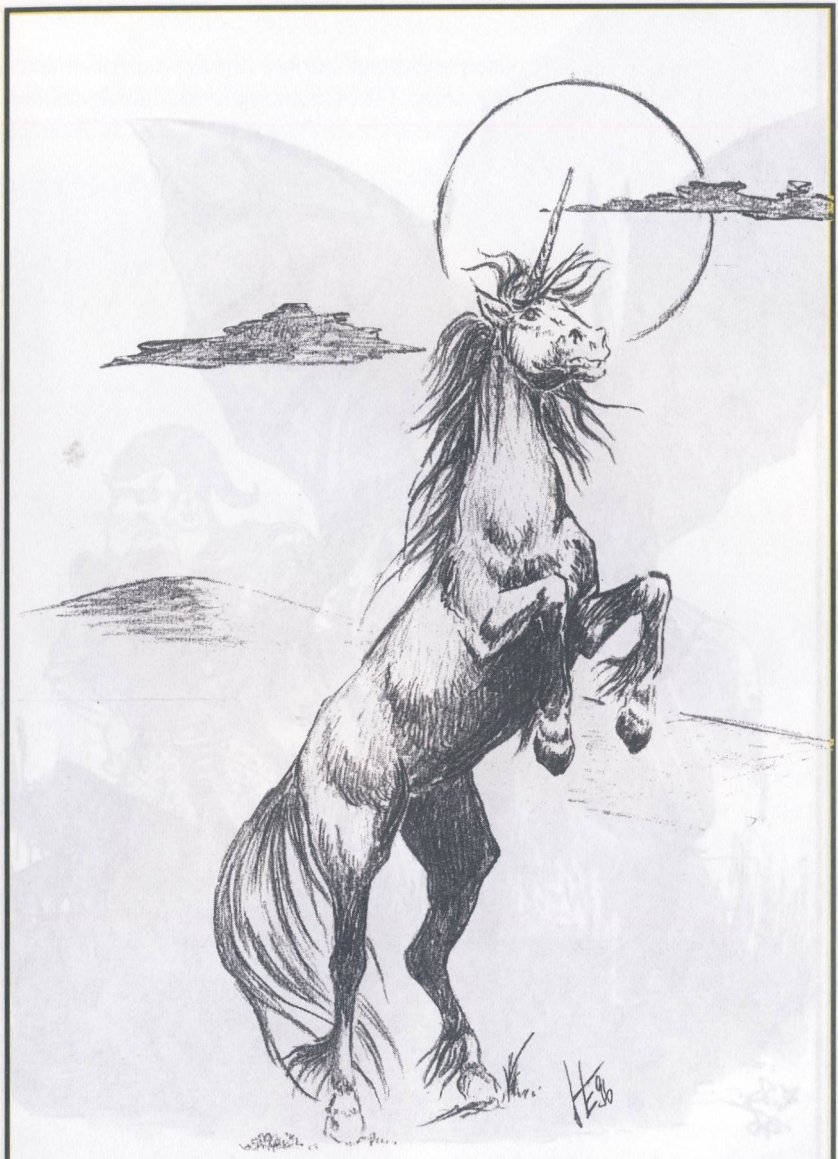
Po permonících zdědili vysokou zručnost a chuť k práci, po skřítcích pak škodolibost a inteligenci, což se ukázalo jako celkem nebezpečná kombinace. Bojujete totiž nikoliv s Felony, ale spíše proti nim, jelikož je to národ velmi zbabělý a tak se omezuje na partyzánskou válku. Felonové vynalézají důmyslné pasti vysokého a kombinovaného účinku, sestrojují útočné či obranné stroje a mechanismy různého účelu.

Žijí ve skupinách po 6-15 jedincích ve starých štolách či odlehlejších částech ještě funkčních podzemí. Jejich sídlo je dokonale zajištěno proti vetřelcům, stejně jako i ty nejnemožnější přístupové cesty.

Chytíte-li Felona násilím, většinou vám zemře strachy v rukou, ale když ne, stejně vám nic rozumného neřekne a maximálně vás vláká do nějaké pasti, i kdyby v ní měl sám zaplatit životem. Nikdy nebojují tváří v tvář. Kdo si je ale jednou získá, dozví se od nich cokoliv, neb se díky své zbabělosti umí výborně skrývat a špehovat – a tak ve svém podzemí znají každý kamínek. Co nevědí ihned, dozví se do 24 hodin s naprostou jistotou.

Jelikož umí líčit pasti, nalezne se občas nějaký Felon, jenž se zabývá hlouběji pyroforským uměním, nebo (častěji) uměním lupiče. Takže pozor na měšec.

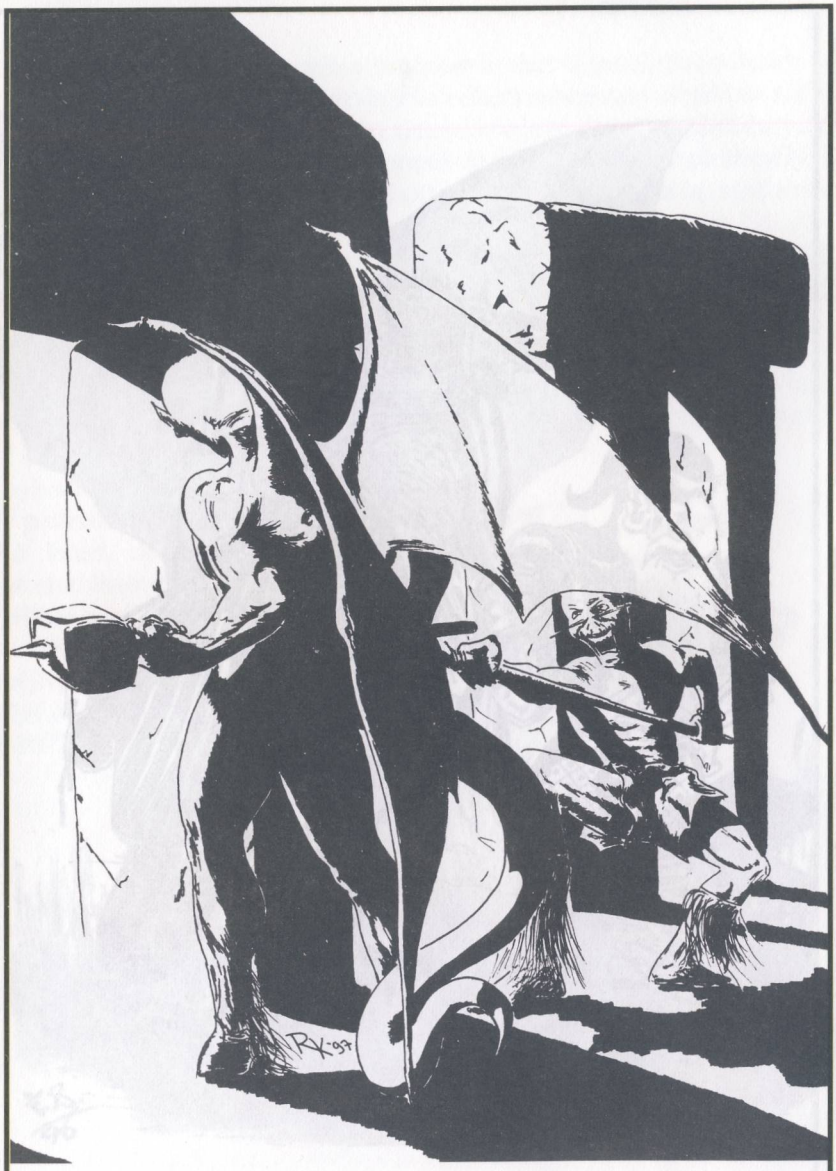




autor: **Víťa Staufčík**

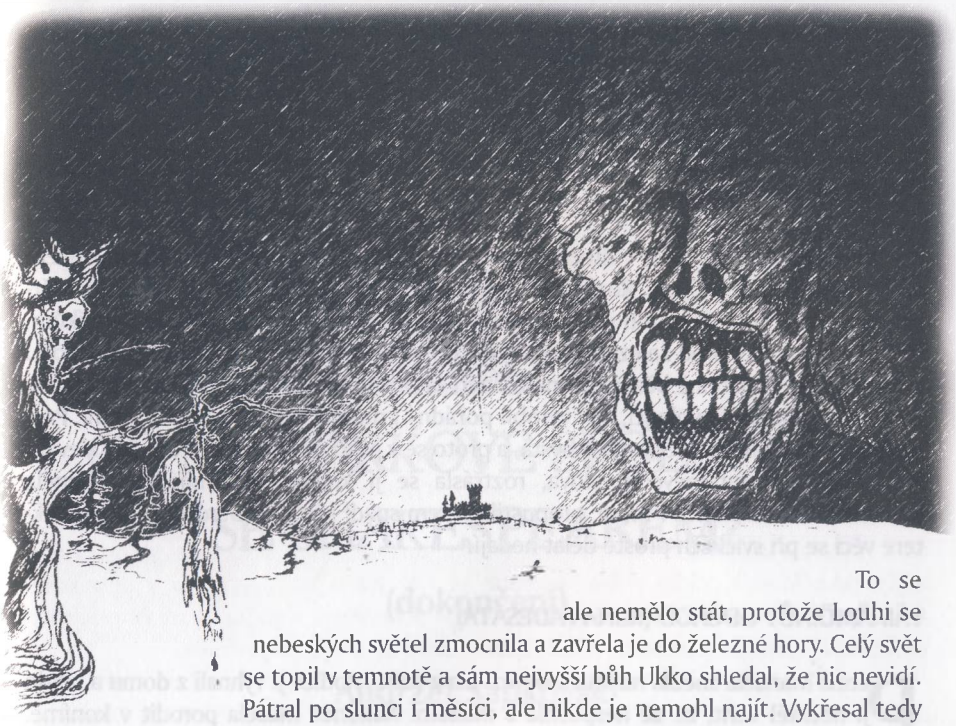
autor: **Filip Bečvář**

autor: **Jaroslav Gerec**



autor: **Roman Kýbus**

Kalevalu strašlivého medvěda. Moudrý runopěvec požádal Ilmarina o pořádné kopí a pak jím medvěda skolil. Kalevalané uspořádali hostinu a Väinämöinen při ní hrál na kantele tak nádherně, až z nebe sestoupily i slunce a měsíc, aby lépe slyšely.



To se ale nemělo stát, protože Louhi se nebeských světel zmocnila a zavřela je do železné hory. Celý svět se topil v temnotě a sám nejvyšší bůh Ukko shledal, že nic nevidí. Pátral po slunci i měsíci, ale nikde je nemohl najít. Vykřesal tedy jiskru a svěřil jí víle Päivätar, aby ji kolébala, než z ní vyrostou nová nebeská světla. Neposedný oheň však víle vyklouzl a skočil na zem. Popálil mnoho lidí a pak spadl do jezera, kde ho spolkl pstruh, pstruha pak losos a lososa štika. Když Väinämöinen a Ilmarinen viděli padat plamen z nebe, vypravili se ho hledat, aby nenapáchal škodu. Runopěvcova matka Ilmatar jim řekla, co se s ohněm stalo, a tak bohatýři upletli síť, do níž chtěli štiku chytit. Přes všechnu snahu jim však štika unikala. Už se jich zmocňovala malomyslnost, když tu vystoupil z moře potřetí černý mužík, porazil jedli a tak šikovně jí nadháněl, až ryba uvízla v nevodu. Väinämöinen se nechtěl popálit a tak poprosil syna slunce Panu, aby jiskru vyjmul. Jenomže neposedný oheň mu vyklouzl z dlaní, sežehl Väinämöinovu dlouhou bradu, popálil Ilmarina a zase utekl. A obrátil v popel půlku Kalevaly, než jej starý runopěvec znovu chytil a svými kouzly umoudřil.

Ilmarinen si zatím vyhojil své rány na ostrůvku v Ledovém moři, kam si na pomoc zavolal vílu mrazu. Potom se vrátil do své kovárny a lidé jej přemluvili, aby zkusil vykovat nové slunce a měsíc.

Luna byla připevněna,
slunce bylo umístěno,
luna na koruně jedle,
slunce na vrcholu sosny;
avšak luna nesvítila,
ani slunce nezářilo.

Väinämöinen rozhodil věštecká dřívka a z jejich polohy vyzvěděl, že původcem neslýchaného činu je Louhi. Rozhněvaný runopěvec vytáhl do Pohjoly pro nebeská světla a smetl všechno, co se mu postavilo do cesty. Srubal hlavy pohjolským bojovníkům, ubil všechny draky před železnou horou, ale do jejího nitra se mu vniknout nepovedlo. Už téměř neovladatelně běsnící Väinämöinen se přiřítil do Kalevaly, vtrhl do Ilmarinovy kovárny a přikázal kovokujci, aby vyrobil pořádný krumpáč a taky řetěz na Louhi. Paní nad Pohjolou chtěla vědět, co se chystá, a proto se v ptačí podobě rozletěla do Kalevaly. Když zaslechla runopěvcova slova, roztřásla se jí kolena. Horempádem uháněla k železné hoře a slunce i měsíc propustila. Všem spadl kámen ze srdce, protože některé věci se při svíčkách prostě dělat nedají.

VÄINÄMÖINŮV ODCHOD (RUNA PADESÁTÁ)

Panna Mariatta snědla malinu a obtěžkala z toho. Rodiče ji vyhnali z domu a nikdo jí nechtěl věřit, že se nespustila s mužem. Nakonec musela porodit v konírně, přesto byla ze svého synáčka blahem bez sebe. Když jej chtěla nechat pokřtít, přivolaný stařík Virokannas tak odmítl učinit, dokud moudrý Väinämöinen nerozhodne, co s podivným děckem. Runopěvec určil, že má být robě pohozeno do maliní, ale nemluvně zkušeně a rázně odmítlo svou vinu. Virokannas se přiklonil na stranu zázračného chlapce, pokřtil jej a vyhlásil králem Karélie. Väinämöinen se smrtelně urazil, odešel k moři a tam si vyčaroval měděnou loďku. Potom vyhlásil, že se vrátí, až bude jeho moudrost Kalevě zase ku potřebě, a odrazil od břehu.

Väinämöinen veslem mává,
rázné rány moři dává,
na bronzovém člunu sedí,
na kocábce pluje z mědi,
kde se nebe za obzorem
dole stře a země horem.

YA HOI! YA HOI! YA HARRI HOI!
aneb
CO MAJÍ ORKOVÉ SPOLEČNÉHO SE SHAKESPEAREM?

(dokončení)

Andrzej Sapkovski

Sáhněme po Shakespearovi. Básník ze Stratfordu věděl, kdo jsou goblini. Jestliže v Hamletovi čteme: „... jaké přízraky a strašidla by měly...", pak v originálu se ony „přízraky a strašidla" nazývají „bugs and goblins". Najdeme ale u Shakespeara orky? A má vůbec cenu je tam hledat, když je vymyslel Tolkien o několik století později?

Podívejme se do komedie „Veselé windsorské paničky". Jak si pamatujeme, jedním z klíčových okamžiků hry je veselá scéna s převleky. Paní Hošková si chce z Falstaffa udělat legraci a postrašit ho, proto přikáže dětem, aby se převlékly do kostýmů kouzelných bytostí a dokonce tyto bytosti jmenuje:

Nan Page, my daughter, and my little son,
And three or four more of their growth, we'll dress
Like urchins, ouphes, and fairies, green and white...

(Pozn. překladatele: autor samozřejmě používá citace z polských překladů, ale já budu citovat z překladů českých a případné rozdíly oproti polštině vysvětlím.)

V českém překladu (E. A. Saudek) vypadá text takto:

Oblečem Aničku a mého synka
a ještě pět šest dětí za skřítky
a rarášky a elfy do bílého
a zeleného...

(v polském překladu Paszkowského je použito slov skřítek, věštkyně a čarodějka)

Tak tedy, máme malou zásobu kouzelných bytostí. Skřítci, věštkyně, čarodějky. V originále: urchins, ouphes, fairies.

Pokud jde o „fairies", nejsou zde žádné pochybnosti. „Fairies" jsou obyvatelé Faerie, Země kouzel. Z pohledu fantasy by tedy šlo o elfy, dryády, puky, sylfy a podobně. Polští překladatelé tyto bytosti obvykle nazývají „věštkyně" nebo „čarodějnice". „Faerie Queene" („Královna víl") Edmunda Spensera se v polském překladu jmenuje „Královna čarodějek". Někdy se také „fairies" překládají jako „kouzelnice" nebo „vědmy". Na vině je samozřejmě ubohé polské názvosloví a stejně ubohý domácí katalog bytostí ze Země kouzel – ostatně, polská mytologie žádnou pořádnou Zemi kouzel nemá. Proto také goblini musí být „strygami" a každý tvor svázaný s magií dostal v překladu jméno původem z „Kladiva na čarodějnice". Mnoha dnešním znalcům fantasy a milovníkům RPG se zdá směšné tvrzení, že elfka, dryáda, stryga, čarodějka jako Medea, Kirke nebo Morgana Le Fay, Baba Jaga, ježibaba v perníkové chaloupce, biblická věštkyně z En-Doru, hodná pohádková sudička i stará čarodějnice na koštěti – je stále přesně ta samá bytost, která se jen jinak jmenuje.

Vraťme se ale ke dvěma zbývajícím tvorům z výčtu paní Hoškové: k „urchins" a „ouphes".

Slovo „ouphes" (píše o něm Thomas Keightley ve výše vzpomínané práci „The World Guide to Gnomes, Fairies, Elves and Other Little People") dlouho nedalo jazykovědcům spát, až nakonec uznali, že je to prostě jen zdeformovaná forma slova „aulf", čili Alf, čili elf. Podobně se soudí, že slovo „orphan", použité v textu Shakespearových „Paniček" a vztahující se zjevně k „fairies" („...You orphan heirs of fixed destiny..."), je prostě jen obyčejné zkomolené slovo „ouphen" – tedy elf. Mě napadá i jiná asociace. Jak známo, v současné angličtině slovo „orphan" označuje sirotka, dítě bez rodičů. Není vyloučeno, že v Shakespearově době se přízvisko „orphan" užívalo i ve smyslu „rodiče neznámí, původ nejistý, pravděpodobný parchant, dítě podstrčené elfy místo uneseného". Možná zacházím příliš daleko a tápu ve tmách, ale zatím nikdo nedokázal, že je to nemožné.

Avšak zůstává nám třetí „druh" ze seznamu paní Hoškové: „urchins". Shakespeare si to slovo zjevně oblíbil. Objevuje se v jeho hrách několikrát a polští překladatelé si s ním poradili různými způsoby. Víme, že v současné angličtině slovo

„urchin" znamená uličníka, rozpustilého městského budižkničemu. Ale dříve toto slovo znamenalo ježka a dodnes se jím označuje ježovka („sea urchin"). Všimněmě si, že ježovka se ve francouzštině jmenuje „oursin" a obyčejný ježek „hérisson". Obě slova jsou neuvěřitelně podobná slovu „urchin" a všechna musí vycházet ze stejného etymologického základu. Jenže pokud je „urchin" ježek, jak se v překladu „Veselých windsorských paniček" z „urchins" stali „skřítci"?

Podívejme se znovu do Shakespeara. Ve hře „Titus Andronicus" najdeme následující úryvek:

A thousand fiends, a thousand hissing snakes,
Ten thousand swelling toads, as many urchins...

V českém překladu (J.V. Sládek a A. Klášterský) vypadá tento fragment takto:

...na tisíc ďáblů, hadů syčících
a na tisíce želv tu nadmutých...

(Zatímco v tomto českém překladu se „urchins" vůbec nevyskytují, v polském překladu Leona Ulricha vystupují jako „pichlaví ježci".)

Tak tedy ne skřítci, ale pichlaví ježci. Hmmm... Opakujme pokus. Ještě jednou básník ze Stratfordu nad Avonou. Tentokrát „Bouře". Čaroděj Prospero hrozí Kalibánovi těmito slovy:

...Urchins
Shall for the vast of night that they may work
All exercise on thee...

Český překlad (A. Bejblík):

...a ježci, kteří za tmy mají pré,
sjezdí tě celého, že pobodán budeš...

(I v polském překladu od Ulricha jsou to ježci s bodlinami.)

Opět ježci s bodlinami. Ale vezměme jiný překlad „Bouře" od Jerzego Sity. V tomto překladu již nejsou ježci, ale „ďáblíci v podobě ježků" – blížíme se tedy k Paszkowského „skřítkům" – a patrně i mnohem blíže ke skutečnému významu Shakespearových „urchins". Protože Shakespeare znal i jiné, tehdejší jméno pro ježka. V tragédii „Richard III.", poté, co se jí podaří dostat z vévody z Gloucesteru přiznání k vraždě, volá kněžna Anna v rozčilení:

Dost grant me, hedgehog? O, then grant me too,
Thou mayst be damned for that wicked deed!

Tento úryvek zní v českém překladu (B. Hodek) takto:

Prosil, ty ježku? Já zas prosím Boha,
aby tě za ten zločin zatratil!

(V Ulrichově polském překladu je také použito slovo ježek.)

A přitom se tentokrát „ježek" jmenuje „hedgehog". Ale v Anniných ústech je pejorativní, je to přímo urážka. Anna říká Gloucesterovi „ježku" stejně, jako by mu říkala „lotře", „ničemo", „vtělený ďáble". Proč? To vysvětluje Wladyslaw Kopaliński ve svém „Slovníku symbolů". Ježek, zvířátko s bodlinami, byl považován za symbol čarodějů a čarodějnic. A ne náhodou proto, že jako ekvivalent ke zlomyslnému „urchinovi", skřítkovi, ďáblíkovi, byl nejdřív nejen symbolem, ale i společníkem a aktivním spolupachatelem hanebných skutků čarodějnic?

Fakt, že „urchin" vlastně není zvířátko, ale „ďáblík", potvrzuje nejen to, že paní Hošková při rozdělování rolí a kostýmů jistě nepřikazuje žádnému z dětí, aby se převléklo za ježka. Potvrzuje to rovněž i následující výčet pohádkových nestvůrek, kterou jsem získal z Brandových „Antiquities":

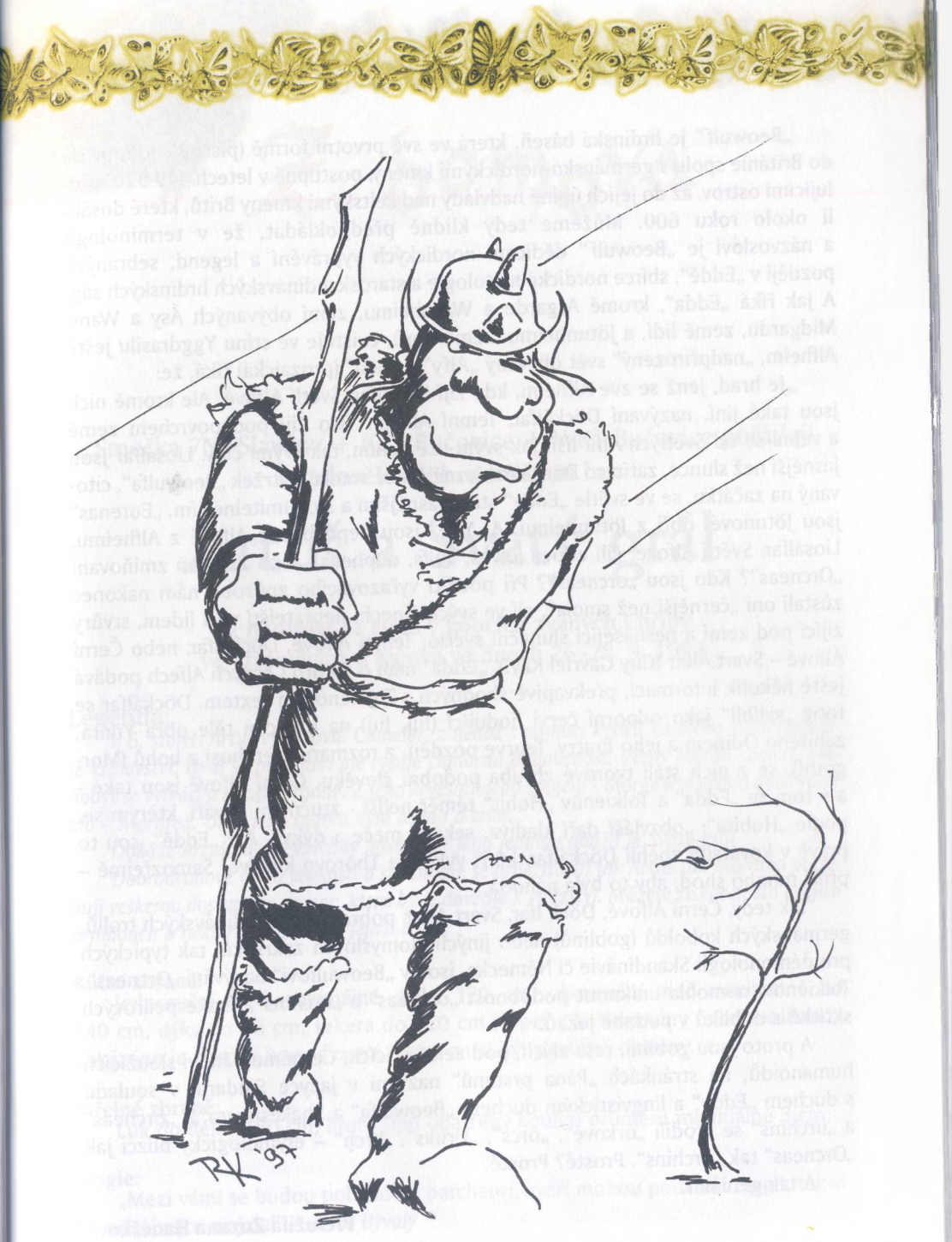
Elves, urchins, goblins all, and little fairyes.

Každý se mnou jistě souhlasí, že pokud „urchin" na tomto seznamu má označovat „ježka", milého, funícího, bodlinkami porostlého představitele druhu Erinaceus europaeus, pak se do tohoto výčtu absolutně nehodí.

Je nepochybné, že Tolkien dokonale znal výše citovaná díla. Určitě se při jejich čtení neomezoval na zábavu, ale studoval jejich jazyk, zkoumal kořeny a etymologii slov, která básníci užívali. A když začal tvořit „Pána prstenů" a „Silmarillion", nezdržoval se vymýšlením jmen. Tolkien byl lingvistou skrz naskrz – těm, kteří to nevědí, připomínám, že ovládal devět cizích jazyků – latinu, řečtinu, španělštinu, němčinu, francouzštinu, staroangličtinu, starogermánštinu, islandštinu a finštinu. Tolkien byl historikem a filologem a spíše než snílkem byl vědcem. Nezabýval se vymýšlením fantastických neologismů ani se nechlubil vynalézavostí při vytváření promyšlené a zvláštně znějící terminologie. Co tedy udělal? Sáhl do anglosaské tradice a lidové démonologie, do té, která od dob vzniku Spenserovy „Královny víl" („The Faerie Queene") okouzluje anglické básníky a dramatiky. Zpozoroval, že v mnoha dílech Spenserových současníků i pozdějších autorů vystupovaly celé zástupy obyvatel Faerie, Země kouzel. A mezi rozmanitými gobliny, elfy, hobgobliny a puky tady také vystupují... „urchins". Čili, jak chce Paszkowski, „skřítci", a „ďáblíci v podobě ježků" jak navrhuje Sito.

Tolkien musel znát teoretické úvahy o etymologii slova „urchin". Nepochybně věděl, že pátrání po stopách tohoto slova se dostalo až k „Beowulfovi", tedy k dílu vytvořenému pravděpodobně okolo roku 630 po Kristu – dlouho před Chaucerem, Shakespearem i Spenserem (ačkoliv bylo ve staroangličtině sepsáno až v 10. století). V „Beowulfovi" našel starý J.R.R. útržek, který vypočítával následující „nadpřirozené" bytosti:

Eotenas, and Ylfe, and Orcneas.


RK '97

„Beowulf" je hrdinská báseň, která ve své prvotní formě (písni skaldů) přišla do Británie spolu s germánsko-nordickými kmeny, postupně v letech 449-520 osidlujícími ostrov, až do jejich úplné nadvlády nad keltskými kmeny Britů, které dosáhli okolo roku 600. Můžeme tedy klidně předpokládat, že v terminologii a názvosloví je „Beowulf" dědicem nordických vyprávění a legend, sebraných později v „Eddě", sbírce nordické mytologie a staroskandinávských hrdinských ság. A jak říká „Edda", kromě Asgardu a Wanaheimu, zemí obývaných Ásy a Wany, Midgardu, země lidí, a Jötunheimu, země obrů, existuje ve stínu Yggdrasilu ještě Alfheim, „nadpřirozený" svět obývaný „Alfy". „Edda" (prozaická) říká, že:

„Je hrad, jenž se zve Alfheim, kde žijí Liosálfar, Světlí Alfové. Ale kromě nich jsou také jiní, nazývaní Döckálfar, Temní Alfové. Tito žijí pod povrchem země a velmi se od Světlých Alfů liší, jak svým vzezřením, tak svými činy. Liosálfar jsou jasnější než slunce, zatímco Döckálfar černější než smola". Útržek „Beowulfa", citovaný na začátku, se ve světle „Eddy" stává jasnějším a srozumitelnějším. „Eotenas" jsou Jötunové, obři z Jötunheimu. A „Ylfe" jsou nepochybně Alfové z Alfheimu, Liosálfar, Světlí Alfové, čili elfové (elves, aulfs, ouphens). A co zároveň zmiňovaní „Orcneas"? Kdo jsou „orcneas"? Při použití vyřazovacího způsobu nám nakonec zůstali oni „černější než smola", zlí ve svých činech, nepřátelští vůči lidem, stvůry žijící pod zemí a nesnášející sluneční světlo, Temní Alfové, Döckálfar, nebo Černí Alfové – Svart Álfar (Guy Gavriel Kay!). „Edda" nám o těchto Černých Alfech podává ještě několik informací, překvapivě shodných s Tolkienovým textem. Döckálfar se totiž „vylíhli" jako odporní červi hodující (fuj, fuj) na hnijícím těle obra Ymira, zabitého Odinem a jeho bratry. Teprve později, z rozmaru kteréhosi z bohů (Morgoth!), se z nich stali tvorové zhruba podobní člověku. Černí Alfové jsou také - a v tom se „Edda" a Tolkienův „Hobit" téměř neliší - zručnými kováři, kterým se, podle „Hobita": „obzvlášť daří kladiva, sekery, meče a dýky". A v „Eddě" jsou to právě v kovářství zběhlí Döckálfar, kteří vykovou Thorovo kladivo! Samozřejmě – příliš mnoho shod, aby to byla náhoda.

Tak tedy, Černí Alfové, Döck lfar, Svart Álfar, pobratimci skandinávských trollů, germánských koboldů (goblinů) nebo jiných zlomyslných zakrslíků, tak typických pro démonologii Skandinávie či Německa, jsou v „Beowulfovi" nazýváni „Orcneas". Tolkienovi nemohla uniknout podobnost „orcneas" a „urchins", Shakespearových skřítků a ďáblíků v podobě ježků.

A proto jsou goblini, rasa zlých, pod zemí žijících, Černému pánovi sloužících humanoidů, na stránkách „Pána prstenů" nazváni v jazyce Sindarin v souladu s duchem „Eddy" a lingvistickým duchem „Beowulfa" a Shakespeara. Z „orcneas" a „urchins" se zrodili „orkové", „orcs", „Uruks", „Yrch" – etymologicky blízcí jak „Orcneas" tak „urchins". Prosté? Prosté.

A tak geniální.

Přeložila Zuzana Hanešková

„Smečka 7N" Slavkov + KČT Bučovice + WRT Bučovice pořádají středověko-dobrodružnou hru

Artuš a Svatý grál

Již podruhé se koná v kopcích zvaných Chřiby
ve Vřesovicích u Kyjova ve dnech 26.-28. 9. 1997

Legenda:

V 6. století Artuš vybudoval Camelot, z něhož s pomocí Rytířů kulatého stolu spravuje království. Nyní se před ním ale rýsuje chmurná budoucnost. Věrný Merlin zemřel, blahobyt se vytrácí a Artuš chřadne. Z jeho krvesmilného spojení s Morgawse vzešlo další velké zlo – Mordred. On a jeho matka nyní usilují o trůn.

Dokáže Artuš zdolat všechny nástrahy? Jeho jedinou nadějí je Svatý grál.

Dobrodruhové všech velikostí a sil, chopte se příležitosti! Jak Artuš tak Mordred potřebují veškerou dostupnou pomoc, která by je dovedla k vítězství. Můžete získat místo v jejich armádách a někteří dokonce po jejich boku.

Ruční zbraně:
Jednoruční meč maximálně délky 120 cm, obouruční meč maximálně do 140 cm, dýka do 30 cm, sekera do 120 cm (čepel z kobercoviny nebo molitanu). Zakázáno je použití kovu a ostré hrany musí být patřičně obaleny.

Střelné zbraně:
Luk do délky 150 cm, hroty šípů opatřeny koulí o průměru minimálně 3 cm.

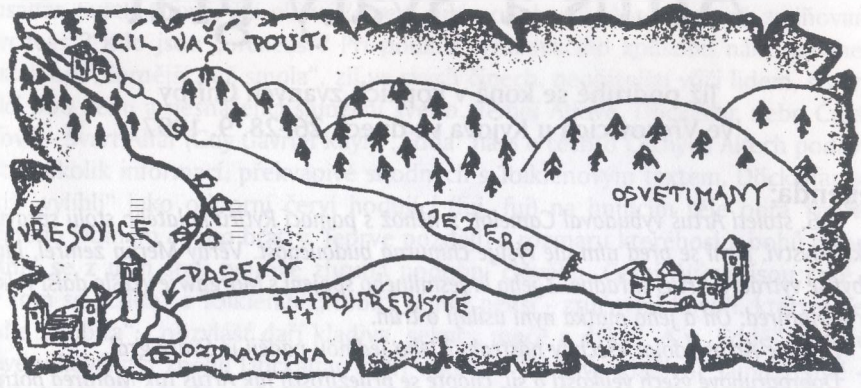
Magie:
„Mezi vámi se budou pohybovat parchanti, kteří mohou používat magii, tak si na ně dávejte majzla!" – *Artuš Bývalý*

Znaky bojujících stran:
Artuš – medvěd v modrém poli
Mordred – slunce v červeném poli

Samotná hra proběhne v sobotu. Pravidla pro boj, dobývání a bitvu budou zveřejněna večer před hrou a pro opozdilce či ospalce ještě v sobotu ráno. Prosíme o zaslání přihlášky z důvodů omezené kapacity tábora (cca 100 bojovníků).

Přihlášky posílejte:
Artušovci – Petr Jeřábek, Jiráskova 1221, 684 01 Slavkov u Brna (tel. 05/44 22 17 14)
Mordredovci – Bohdan Slanina, Mánesova 576, 684 01 Slavkov u Brna

Cílem vaší pouti je základna TOM Bučovice. Hrací území obsahuje mapa Kroměřížsko (ke hře ji nebudete potřebovat). Spojení autobusem z Kyjova, směr Osvětimany, zastávka Vřesovice-Paseky. (Odjezdy Pá 14.45, 15.50, 17.05, 18.20, 20.15, 22.40, So 6.10, 10.15.)



Přihláška:

Jméno a příjmení:
Adresa:

Pá So

Ubytování: Chatka po čtyřech (dvou) 25 Kč/noc
Společné ubytování 10 Kč/noc
Individuálně (v areálu tábora - stany) 0 Kč

Příslušnost: Artuš Mordred

Recenze

Pištec

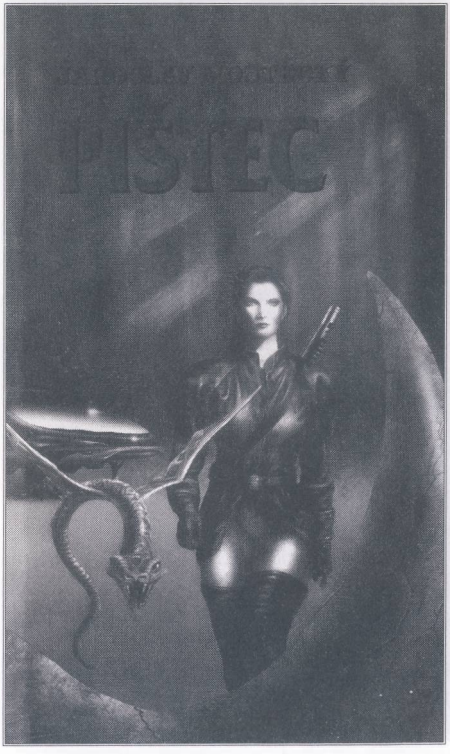
Jaroslav Mostecký nám k obecnému překvapení naservíroval místo dalšího pokračování své vikingské ságy samostatný sci-fi román. Když jsem jej bral do ruky, neodvážil jsem se dělat závěry předem – neobvyklá obálka, neobvyklý název a autor, který je spíš znám svými fantasy knihami. Začal jsem číst – a nevycházel jsem z údivu.

Pištec je skvělou vizí civilizace, která se po katastrofě mateřského plavidla zabydlela na nepřátelské planetě. Po dvou stech letech se většina vzpomínek dostane do roviny zakázaných mýtů a hlavnímu hrdinovi je souzeno onu roušku poodhalit.

Civilizace trpí malomocenstvím, proti němuž existuje jediný lék – „kvítek" z čela jednoho z nejnebezpečnějších plazů na planetě. Hlavní hrdina se zamiluje do dívky, jejíž sestra je nakažena, a proto se pokusí pro ni kvítek získat.

Celý děj je však podstatně složitější, nebudu vás tedy připravovat o překvapení z dějových zvratů a hlavně z originálních nápadů, jimiž tato kniha přímo srší.

Spisovatelská kvalita Jaroslava Mosteckého jde s každou knihou strmě nahoru (stačí si vzpomenout na rozdíl mezi prvním a druhým dílem Ságy Vlčího věku) a už teď se dá říct, že se autor vyrovná absolutní špičce, a to nejen české. Skoro mám chuť napsat, že pan Mostecký napsal svou „velkou knihu", mám však takový pocit, že je to předčasné. Doufám tedy, že nás pan Mostecký bude stoupající kvalitou překvapovat dál.



Obálka je zvláštní. Poměrně temná, atmosférou přesně odpovídá bahenní džungli uvnitř knihy. K ději se sice tak úplně nehodí – ale vypadá rozhodně líp než Eddings s Římanem na obálce. Ilustrace uvnitř jsou skvělé – škoda, že jich je tak málo.

A závěrem? Celou dobu jsem psal o jedné z nejlepších knih, které jsem kdy v životě četl.

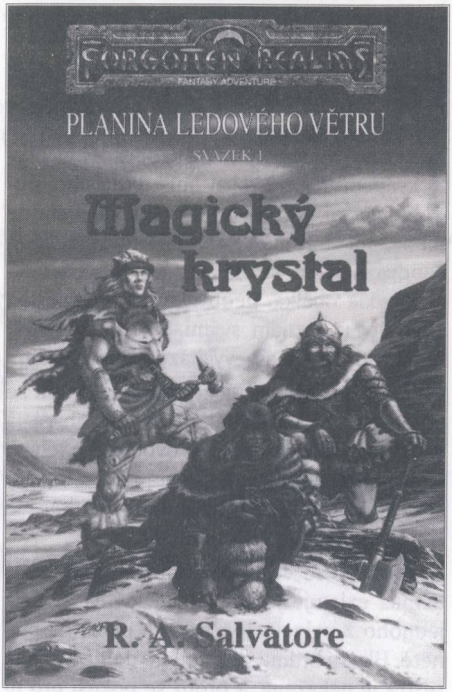
Jaroslav Mostecký: Pištec. Obálka M. Buchan. Olomouc, Netopejr 1997. 298 s. 129 Kč.

Robert Pilch

Magický krystal

Když jsem u svého oblíbeného knihkupce objevila další knihu z Forgotten Realms, sáhla jsem po ní bez dlouhého uvažování, ačkoliv jsem k předchozím měla jisté výhrady. Co však je bez chyby, že ano. Takže jsem si domů po mírně neochotném vytažení peněženky (polykání písmenek dnes skutečně není úplně levný koníček) odnesla první svazek z cyklu *Planina ledového větru*.

Nejprve potěším všechny, kdo se bojí, že budou muset koupit tři až deset dílů, aby se dozvěděli, jak to všechno dopadne. Děj je uzavřený. Odehrává se na severu, v oblasti zvané Desetiměstí. Protagonisty jsou armády barbarů, místních, trpaslíků a temných stvůr, čímž míním nejrůznější obry a skřety. Nečeká vás jedna, ale dvě osudné bitvy. Hrdinové jsou také poměrně různorodí. Půlčík Regis, trpaslík Bruenor, netemný temný elf Drizzt, barbar Wulfgar, démon Errtu, rádobymág Akar Kessell, krystal Crenshinibon... Jak vidíte, nikde žádná pořádná ženská. Ani svalnatá bojovnice s mečem, ani něžná láska některého z hrdinů. Aby bylo jasné, že ani v tomto světě se lidé nerozmnožují příčným dělením, jsou zde ženy i děti okrajově zmíněny – například trpaslík má adoptivní dceru Catti a Kessell harém. Příznivkyně a příznivci mírně červenoknihovní fantasy si na své nepřijdou. V tomhle světě jde hlavně o čest, hrdinství a důležitost spolupráce.



Desetiměstí klidně žije a prosperuje díky obchodu s vyřezávanými rybími kostmi, zatímco barbarské kmeny se nečekaně shromažďují pod jednotným velením a chystají útok. Je obtížné přesvědčit obyvatele deseti městeček, která si konkurují, aby uvěřili temnému elfovi, avšak mazaný Regis je přesvědčí. Sjednocenému desetiměstí pomohou i trpaslíci. Chystá se první velká bitva a jak se dá čekat, barbarské kmeny ji prostě projedou.

Mezitím poměrně daleko objevuje Kessell, nevyrovnaný neschopný čarodějův učeň a vrah, magický krystal (či snad spíše magický krystal si najde Kessella), je vztyčena první věž, Krystal-Tirith. Moc artefaktu umožňuje Kesselovi podrobovat si skřety a obry. Armáda se vydává k Desetiměstí.

Další podrobnosti děje už vědět nepotřebujete. Milovníci fantasy (předpokládám, že ti tvoří valnou většinu čtenářů Dechu draka) si myslím celkem počtou. Není to Velké umění, nemá to sílu Pána prstenů či poezii Zeměmoří, ale má to celkem šťávu a spád. Je to čtivá knížka (pro mě o stupeň víc, než třeba Maztica). Mám v úmyslu koupit si další díl, nebo - slovy Bruenora „... ať su fousatej gnóm!"

R. A. Salvatore: Magický krystal. Přel. Dagmar Krafková. Obálka Larry Elmore. Nakladatelství Brno, Návrat 1997. 336 s., 140 Kč.

Hana Vlčinská

Belgarat se vrací

Stýskalo se vám po Garionovi, Se'Nedře, Polgaře, Durnikovi a hlavně Belgaratovi? Není důvod ke smutku, vydavatelství Classics vydalo další díl série Belgariad. Záplata je však pouze částečná, protože se všemi postavami se setkáme pouze v úvodu.

Čaroděj Belgarat je zase po dlouhé době nová kniha u nás tak populárního Davida Eddingse. Na její „sériové zařazení" se lze dívat dvěma způsoby. Buď jako na román „za Malloreonem", nebo „před Belgariadou".

Vše začíná ve chvíli, kdy končí poslední díl Malloreonu. Všichni sedí v Polgařině a Durnikově chalupě poté, co malé děti usnuly. Přesvědčují Belgarata, aby sepsal své paměti, protože jako jediný si pamatuje, jak to všechno začalo. Belgarat se chvíli zdráhá, ale pak, jak jinak, souhlasí.

Zbytek knihy je Belgaratovo vyprávění o tom, jak se dostal do učení k Aldurovi, jak Torak ukradl Orb, jak se seznámil se svou ženou – vlčicí a jak probíhalo budování Záměru. Vše končí nedopovězeno, protože kniha má samozřejmě druhý díl.

Je to opět poutavé vyprávění, kvalitativně však za předchozími knihami pokulhává. Vše, co se z knihy dovíme, už v podstatě bylo jednou řečeno, spád děje je o něco pomalejší a ani tolik ceněný humor zde není zastoupen v takové míře, jak jsme byli dříve zvyklí. Vyprávění sice nenudí, ale celou dobu jsem měl pocit, že ta lepší část

knihy mě teprve čeká a že to co nevidět příjde. Nepřišlo. Snad až ve druhém díle.

Trochu mě také znervozňovaly glosy, které bůhvíproč Belgarat vsunuje do děje. Zpočátku je vše v pořádku, vsuvky děj neruší, pak jich však začne přibývat a zároveň je v nich čím dál tím míň originálního. Ale dejme tomu, můžeme to nazvat osobitým autorovým stylem.

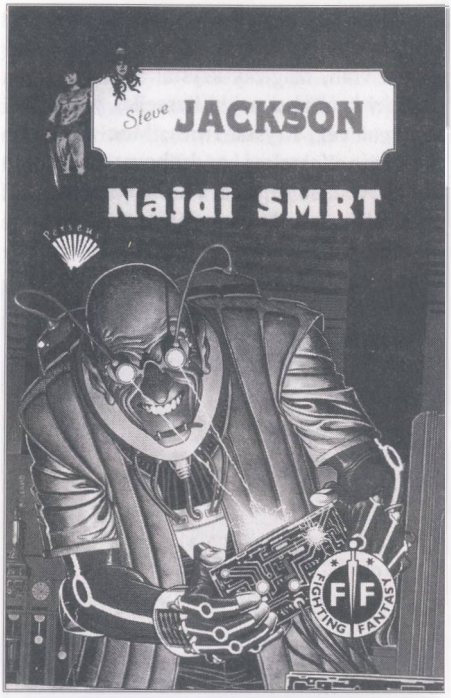
V poslední době jsem se přistihl, že u každé recenze pláču nad stejnou věcí – nad gramatickou kvalitou překladu. Nejinak tomu bude i nyní. Drobné prohřešky se mi už delší dobu daří úspěšně ignorovat, ale větší chyby mě stále nutí k nevěřícnému kroutění hlavou. Chyby ve tvrdých a měkkých i ve shodě podmětu s přísudkem jsou skutečně ostudou a nepatří ani do nejbrakovější literatury. Co naprosté většině vydavatelů chybí, je kvalitní jazykový redaktor. Překladatel skutečně nemůže ohlídat vše – to je i statisticky dokázané.

Celkově se dá říct, že nová kniha Davida Eddingse ničím neoslní, srdce skalních Eddingsovců přesto potěší. Mě osobně potěšila.

David a Leigh Eddings: Čaroděj Belgarat – Úsvit. Přel. Martin Tkaczyk. Obálka Oliviero Berni. Praha, Classic Books 1997. 436 s. 165 Kč.

Robert Pilch

Staň se supermanem



Gamebook *Najdi SMRT* zcela nepokrytě vychází z příběhů o různých –manech (Superman, Batman apod.). Hlavní hrdina je tentokrát přezdíván Stříbrný rytíř a aby byla hra zábavnější, nemá pevně dané schopnosti – hráč si může zvolit jednu ze čtyř dosti odlišných nadpřirozených schopností (nadlidská síla, psionické schopnosti, speciální technické dovednosti či energetické výboje) a na této volbě pak závisí průběh celého dobrodružství i stopy, které nalézá. Ano, stopy, neb hlavním úkolem je zjistit místo a čas schůzky pohlavárů zločinecké organizace, která se chystá ovládnout svět. Kromě toho samozřejmě musí stále plnit své běžné povinnosti superhrdiny (chránit obyvatele města Titan před nebezpečím a kriminálními živly) i spořádaného občana (chodit do práce a nerozzlobit svého šéfa). Nemá to tedy vůbec lehké.

Dobrodružství je vystavěno velice důmyslně, nad nalezenými stopami je třeba opravdu přemýšlet a mnohdy není vůbec jednoduché přijít na skrytý význam nějaké události či informace. Je tedy třeba být velmi

pozorný a nepřehlédnout ani sebemenší maličkost, která vypadá na první pohled zcela bezvýznamně. Každá nepozornost se může krutě vymstít.

Tento gamebook je také rozsáhlejší než je u edice Fighting fantasy zvykem. Jak počtem odkazů (440 místo 400), tak i celkovou délkou textu (více než o třetinu delší). Čeká vás tedy bezpochyby mnoho hodin dobré zábavy.

Steve Jackson: Najdi SMRT. Přel. Martin Kučera. Obálka Brian Bolland. Plzeň, Perseus 1997. 80 Kč.

-mk-

Kedrigern jinak

Knižní trh v české republice se pomalu ale jistě blíží vyspělým trhům na západ od Aše. Dalším důkazem je nové vydání knih Johna Morressyho o Kedrigernovi. Vydavatelství Polaris po vydání paperbackové řady, která byla více než úspěšná, sáhlo po vydání stejných románů ve vázané podobě. První svazek, který se na pultech objevil, v sobě skrývá první dva romány oné série – *Kedrigern a hlas pro princeznu* a *Kedrigern a spletitá výprava*. Pro čtenáře, kteří se s tímto hrdinou dosud nesetkali, pouze telegraficky.

Kedrigern je mladý čaroděj, mistr odeklínadel, který v prvním dílu série potká zakletou princeznu, kterou (samozřejmě ne bez problémů) odekleje a vezme si ji za manželku. V dalších dílech pak společně s Princeznou cestují za dalšími Kedrigernovými zákazníky. Knížky jsou plné všelijakých humorných zvratů a zcela v nich chybí jakékoli násilí. Jsou prostě milé.

Domovské nakladatelství jazykově vycizelovalo překlad a postaralo se o pěknou obálku a vkusné ilustrace paní Bouškové. Celkový dojem je více než příznivý. A pro čtenáře, kteří původní paperbackovou sérii vlastní a zvažují, jestli si mají jejich vázanou podobu koupit, jedno doporučení. Jeden svazek série bude obsahovat povídky, včetně některých ještě česky nevydaných. Kdyby se v Dechu draka dávaly hvězdičky, tato kniha by dostala plný počet.

John Morressy: Kedrigern I. Přel. Petr Caha. Obálka a ilustrace Zdeňka Bouška. Frenštát pod Radhoštěm, Polaris 1997. 414 s. 159 Kč.

Robert Pilch

Chybí vám některá kniha či hra
z produkce nakladatelství ALTAR?

Napište si o ni na adresu:
ALTAR, nám. J. z Lobkovic 14,
130 00 Praha 3
tel. 02 / 73 65 36

We make the rules

Battletech

Jak postavit úspěšnou armádu

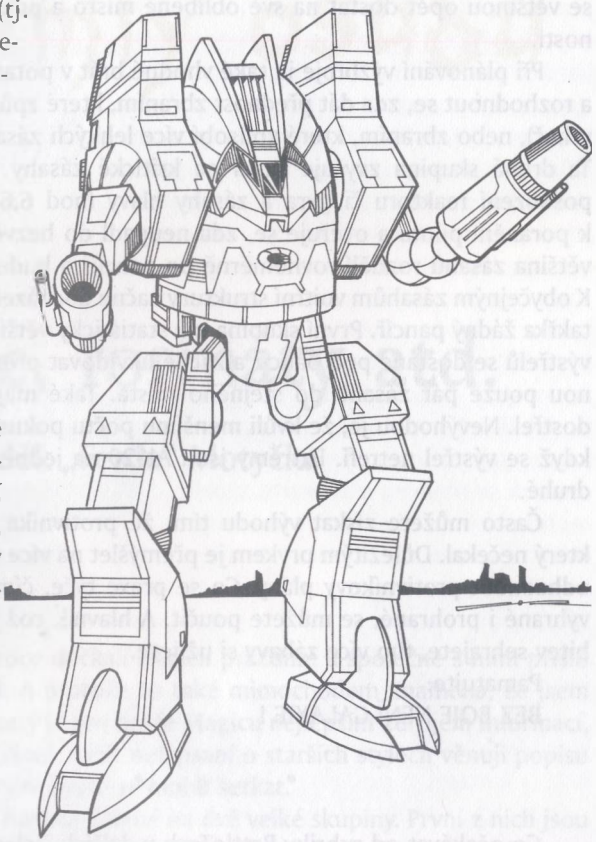
6. část

Jan „Gilhad“ Obdržálek

Vdnešním, již posledním pokračování uzavřeme úvahy o armádách pasáží o jednom klíčovém prvku, který dosud nebyl samostatně rozebrán, totiž o velení. Je jasné, že sebelepší armáda nemá šanci, pokud nevyužije svých předností a neeliminuje co nejlépe své nedostatky. Bohužel se optimální strategie nedá jen tak vypočítat a geniální polní štáb se nedá zahrnout do povolené tonáže. Proto si ukážeme alespoň několik standardních obratů a triků, jak si zvýšit šanci na vítězství.

Předně si lze povšimnout, že pokud se jeden OBR odtrhne od skupiny, hrozí mu zvýšené nebezpečí. Proto si dávejte pozor, aby protivník nemohl efektivně použít metodu ROZDĚL A PANUJ. Jak známo, vlčí smečka vždy odežene od stáda jeden kus, který spojenými silami strhne k zemi a udolá, než se (opět jako celek) vrhne na další. Je výhodnější nechat si zásahy rozdělit mezi více OBRů a soustředit palbu na jediný cíl. Většinou totiž mají dva těžce poškozené OBRy podstatně větší palebnou sílu než jeden nový a jeden zničený OBR. Naopak lze tohoto postupu ovšem využít i k vylákání soupeře daným směrem a obrátit tento princip proti němu. To jsem již ukázal v předminulém dílu na příkladu Mravence.

Je dost důležité si udržet přehled o tom, jaký Výsledný zásah zbraní pro střelbu mají moje stroje a jaký protivníkovy. Vhodným manévrováním se dá dosáhnout



i situace, kdy musím přehodit sedmičku, abych zasáhl (tj. zasáhnu asi polovinou výstřelů) zatímco protivík musí hodit dvě šestky, což se mu průměrně podaří jen v jednom z třiceti šesti pokusů. K tomu mi slouží rozdíly mezi postihem za chůzi/běh a postihem za pohyb cíle o určitou vzdálenost, využívání terénu (pokud stojím v lese, tak mi ve střelbě nevadí, zatímco protivníkovi samozřejmě ano, ještě lepší je pak částečný kryt a nejlepší je obojí zkombinovat dohromady), hlídání vlastní a soupeřovy teploty a vhodná volba vzdálenosti s ohledem na dostřel zbraní. Pamatujte, že pokud máte nižší VZZ než protivník, je výhodné použít i mezilehlé lesy nebo delší vzdálenost pro jeho zvýšení. Pokud se totiž Výsledný zásah zbraní obou protivníků zvýší o stejnou hodnotu, ten s tím nižším na tom výrazně vydělá.

Pokud je to možno a protivníkovy zbraně mají dostřely jiné než vaše, je výhodné se přesunout na takovou vzdálenost, kde buď snížíte vlastní VZZ, aniž by se snížil protivníkův, nebo naopak zvýšíte protivníkův VZZ bez zvýšení svého. Prvního dosáhnu překročením své hranice směrem k protivníkovi o jediný krok, druhé překročením protivníkovy hranice směrem od něj.

Některé OBRy mají „mrtvý úhel", kam nemohou pálit ani při natočení trupu. Například Gryf má zbraně jen v pravé ruce a trupu, což znamená, že pokud se postavíte dva hexy za něj a jeden hex doleva, tak můžete střílet dle libosti, a on si ani nevystřelí, ani nepraští a může jen nadávat. Toto mu dělají s oblibou skákající

OBRy typu Vosy a Žihadla. Pokud totiž v následujícím kole vyhrají iniciativu, mohou se většinou opět dostat na své oblíbené místo a pokračovat v této bohulibé činnosti.

Při plánování výzbroje je také vhodné brát v potaz strategii nadcházející bitvy a rozhodnout se, zda dát přednost zbraním, které způsobí jeden silný zásah (např. vrhač), nebo zbraním, které způsobí více lehkých zásahů (např. RKD či kulomety). Ta druhá skupina zvyšuje šanci na kritické zásahy trupu (hod 1,1) s šancí na poškození reaktoru či gyra a zásahy hlavy (hod 6,6), kdy automaticky dochází k poranění pilota a ověřuje se, zda neupadl do bezvědomí. Na druhou stranu se většina zásahů rozdělí rovnoměrně po pancíři a bude cíl v podstatě „obrušovat". K obyčejným zásahům vnitřní struktury začne docházet až ve chvíli, kdy cíl již nemá takřka žádný pancíř. První skupina má statisticky větší šanci, že již několik prvních výstřelů se dostane pod pancíř a začne likvidovat protivníkovy zbraně. Stačí většinou pouze pár zásahů do stejného místa. Také mají tyto zbraně obvykle větší dostřel. Nevýhodou je, že kvůli menšímu počtu pokusů je mnohem nepříjemnější, když se výstřel netrefí. Extrémy jsou AK-20 na jedné straně a kulomet na straně druhé.

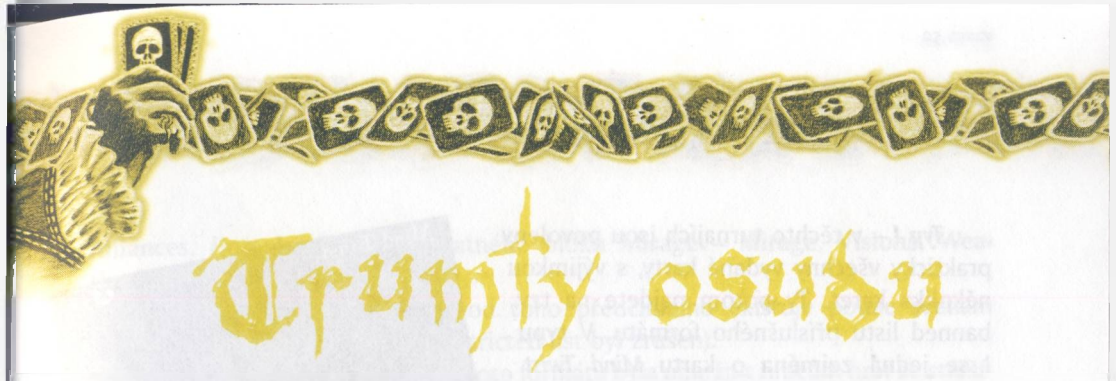
Často můžete získat výhodu tím, že protivníka překvapíte nějakým tahem, který nečekal. Důležitým prvkem je přemýšlet na více tahů dopředu a také správně odhadnout protivníkovy plány. Co se praxe týče, čím víc, tím líp. Z každé bitvy, vyhrané i prohrané, se můžete poučit. A hlavně, což je ještě důležitější, čím více bitev sehrajete, tím více zábavy si užijete.

Pamatujte:
BEZ BOJE NENÍ GALAXIE !

* * *

Co očekávat od rubriky BattleTech v dalších číslech? To záleží i na vás. Patrně poukážeme na nejčastější chyby, jichž se hráči dopouštějí, zřídíme odpovědnu na otázky ohledně pravidel BattleTechu, rádi otiskneme technická data OBRů z vaší konstrukční dílny a podobně.

Své připomínky, dotazy a návrhy můžete posílat na adresu ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte do dopisu napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Budete-li v jednom dopise současně psát i na jiné téma než BattleTech, pište, prosím, jednotlivé příspěvky na zvláštní papír (a nezapomeňte na **každý** z nich napsat své jméno a adresu).



Turnaje, formáty atd.

Luděk „Ferda“ Motyčka

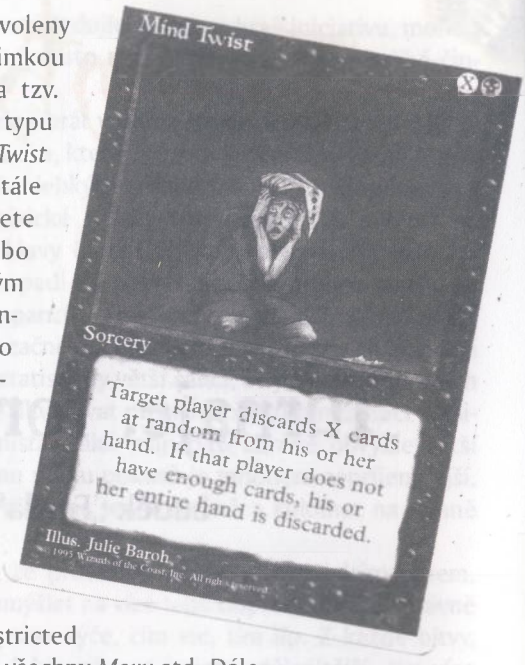
Takže jsme se opět po roce dočkali letních prázdnin a společně s nimi přišlo velké množství turnajů. A protože to také mimochodem znamená, že jsem odřízlý od Internetu, který je pro hráče Magicu nejlepším zdrojem informací, rozhodl jsem se, že dnešní článek radši než psaní o starších stylech věnuji popisu jednotlivých formátů, se kterými byste se mohli setkat.

Všeobecně jsou veškeré turnaje dělené na dvě velké skupiny. První z nich jsou takzvané „constructed“ turnaje. Pod tímto názvem se skrývají všechny akce, na kterých hrajete se svými, ze svých karet vytvořenými, balíčky. Druhou hlavní skupinou jsou „limited“ turnaje, kde naopak hrajete s balíčky vytvořenými z karet, které nějakým způsobem obdržíte na místě akce. Jste tedy při jejich tvorbě omezeni pouze na obdržené karty.

Nejprve tedy podrobněji k první skupině.

Constructed turnaje

Nejobvyklejšími zástupci této skupiny jsou turnaje typu I, II a 1.5. Dále mezi ně patří turnaje, v nichž se hraje pouze s kartami určitých edicí, v současnosti se jedná o turnaje Ice Age/Alliances a Mirage/Visions/Weatherlight.



Typ I – v těchto turnajích jsou povoleny prakticky všechny vydané karty, s výjimkou několika karet. Ty potom najdete na tzv. banned listu příslušného formátu. V typu I se jedná zejména o kartu *Mind Twist* a o „ante" karty. Tyto seznamy se neustále mění, jejich aktuální stav si můžete prohlédnout buď na Intenetu, nebo přímo na turnajích. Jinak je obecným pravidlem pro všechny turnaje typu constructed, že jakákoli karta stejného jména se může v balíčku objevit maximálně čtyřikrát. Toto omezení počtu se netýká pouze základních zemí a několika karet nacházejících se na tzv. restricted listu. Na těchto seznamech se objevují silné karty, které mohou být v balíčku obsaženy pouze jednou. Opět každý turnaj z rodiny constructed má svůj vlastní restricted list. V typu I na něm najdete například všechny *Moxy* atd. Dále pak pro celou rodinu constructed formátů platí, že celkový počet karet v balíčku nesmí být menší než 60.

Typ II – zjednodušeně by se dalo říci, že tento formát je tvořen kartami v současnosti dostupnými na trhu. Přesná definice je o trošku složitější. Může se hrát s kartami z poslední základní sady (**Fifth Edition**) plus s kartami ze dvou posledních samostatných rozšiřujících bloků. Pod pojmem rozšiřující blok se chápou samostatné sady (stand-alone expansions) + jejich rozšiřující expanze, které spolu vnitřně souvisí. Prvním blokem, jenž se dnes může hrát, jsou karty ze samostatné sady **Ice Age** a její expanze **Alliances**, dále pak sem byla přiřazena expanze **Homelands**. Jako druhý blok jsou potom označovány karty ze samostatné sady **Mirage** a jejích expanzí, a sice **Visions** a **Weatherlight**. Jak jsem již uvedl výše, v tomto formátu jsou přípustné pouze dva poslední samostatné bloky, takže v okamžiku, kdy na podzim vyjde samostatná sada **Tempest**, vypadne starší samostatný blok, tj. **Ice Age**, **Alliances** a **Homelands**, celý blok najednou. V průběhu doby budou samozřejmě vycházet rozšiřující expanze k **Tempestu**, které s ním vytvoří další samostatný blok a celé dění se bude opakovat.

Shrnu-li výše řečené, v současnosti se turnaji typu II můžete setkat s kartami ze současné základní sady – **Fifth Edition**, samostatného bloku **Ice Age** – **Ice Age**,

Alliances, **Homelands** a samostatného bloku **Mirage** – **Mirage**, **Visions**, **Weatherlight**.

Pro tento formát na rozdíl od toho předchozího existuje pouze seznam zakázaných karet (banned list - restricted list byl zrušen).

Typ 1.5 – původní myšlenka tohoto formátu byla umožnit hráčům hrát se staršími kartami, ale bez příliš silných karet (které se nacházejí na banned a restricted listech), které prostě kazily hru (ať už zmíněné *Moxy*, *Black Lotus* a desítky dalších).

Tento formát nedávno prošel ještě větší transformací než již zmíněný typ II. Odštěpil se z něj nový typ, tzv **Extended**, který podle současné úpravy povoluje pouze karty mladší než **The Dark** včetně. Ze základních sad se to týká tzv. **Revised Edition**, **Fourth** a **Fifth Edition**, z expanzí pak všech současných plus **The Dark** a **Fallen Empires**. I zde existuje samostatný banned list.

Ice Age/Alliances a **Mirage/Visions/Weatherlight** – jak již napovídá jejich název, v těchto turnajích se mohou používat pouze karty z příslušných edicí. I pro tyto turnaje však existuje samostatný banned list (např. pro IA/All je na něm kromě ante karet *Zuran Orb* a *Thawing Glaciers*, pro Mi/Vi/We je zakázána karta *Squandered Resources*.)

Limited turnaje

Do této skupiny patří zejména Sealed deck, dále pak Booster Draft a Rochester Draft. Pro všechny turnaje z této skupiny platí, že zde neexistují žádné zakázané, či omezené karty a obecným pravidlem je, že minimální počet karet v balíčku pro jakýkoli limited turnaj je 40.

Sealed deck – v tomto typu turnaje obdržíte 1 základní balíček a 3 boostery a z těchto si následně stavíte balíček, s nímž hrajete v turnaji. Zvykem pak je možnost buď výměny, či přidání pěti základních zemí. Nevýhodou však je, že ne každý balíček obsahuje právě silné karty.

Booster Draft – základem tohoto formátu je vybírání karet, čímž je eliminována jedna z nevýhod sealed decku. Jak název napovídá, základ pro vybírání tvoří většinou 3 boostery. Samotné

vybírání karet probíhá následovně. Každý z hráčů otevře svůj booster a po jeho prohlédnutí si z něj vybere jednu kartu. Zbytek boosteru pak pošle svému sousedovi po pravé straně a od souseda po levici obdrží jeho zbytek boosteru (směr posílání samozřejmě záleží na dohodě hráčů). Protože toto provedou všichni hráči, nyní má každý na výběr ze 14 karet. Z nich si opět každý vybere jednu kartu, zbytek karet pošle a celý postup se opakuje, až jsou všechny karty vybrány. Tímto způsobem jsou následně rozebrány i další boostery.

Z vybraných karet si potom hráči staví balíčky, přičemž počet základních zemí, které si hráč k vybraným kartám přidá, není omezen. Opět platí, že v tomto formátu nejsou žádné zakázané nebo omezené karty.

Rochester Draft – nejmladší typ turnaje, jenž však v sobě obsahuje nejvyšší úroveň taktiky a strategie. Stejně jako u booster draftu si hráči karty vybírají, způsob výběru se však liší. Základem pro výběr bývají zpravidla tři boostery. Nejobvyklejší způsob je ten, že se na stůl s osmi hráči položí 16 karet (pořadatelé doplní 16. kartu náhodně). Nyní si jeden z hráčů vybere z těchto šestnácti karet jednu, další opět jednu až k osmému hráči, který si vybere také jednu kartu a na stole tak zůstane 8 karet. Zde se směr výběru změní, takže hráč, který vybíral jako osmý si nyní z těchto zbývajících karet vybere jako první, sedmý nyní bere jako druhý až na hráče, který původně vybíral jako první, zbude poslední karta. Všichni hráči při tomto způsobu vidí, jakou kartu si určitý hráč vybírá. Nyní se na stůl položí dalších 16 karet a postup se opakuje, jen s tím rozdílem, že se pořadí hráčů jakoby o jedno místo posune, takže hráč, který si v minulém kole vybíral jako druhý, nyní vybírá jako první atd. Tímto způsobem se rozeberou všechny karty a hráči si opět stejným způsobem jako u booster draftu z vybraných karet staví balíčky. Opět si k vybraným kartám mohou přidat libovolné množství základních zemí a stejně tak neexistují žádné zakázané či omezené karty.

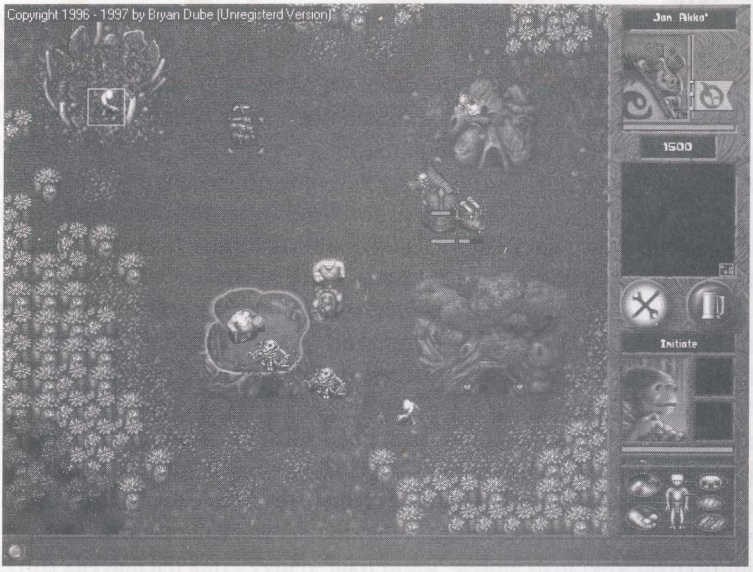
Takže tím bych skončil tuto krátkou exkurzi po existujících typech turnajů a s přáním všeho nejlepšího v soutěžních kláních se s vámi rozloučil. Těším se příště.

War Wind

Leoš Troníček

Kdesi daleko v rozlehlých prázdnotách vesmíru leží jako drahokam mezi kamenny planeta Yavaun. Je to tajemný zvláštní svět, říše neznámé krásy a mystického okouzlení. Je to místo, kde každý zápasí o svoji svobodu v boji na život a na smrt. Osídlena čtyřmi odlišnými rasami je planeta Yavaun místem zápasu, kde každý národ bojuje o vlastní přežití. Poslední bitva o nadvládu právě začala. Vítejte ve světě *War Wind.*

V této realtimové strategii se stanete vůdci jedné ze čtyř znepřátelených ras. Nyní bude jen na vašich schopnostech a důvtipu, která rasa nakonec ovládne celou zemi. Zda to bude druh Tha Roon – hadovitá stvoření obávaná pro jejich krutost a smrtelně dokonalá ve válečnických dovednostech snažící se znovu navrátit lesk jejich dnes již v troskách rozdrobené říše. Nebo rod Obblinox, tupý a silný národ, který byl hlavní vojenskou silou Tha Roonského impéria, a který se nyní snaží použít svoje nabyté válečnické znalosti v otevřeném povstání proti bývalým pánům. Či snad Eaggra – kytkoidní bytosti, které využili příležitost k ukončení několikasetletého otročení pod nadvládou Tha Roon. Shromážděni v ohromném počtu s dokonalými znalostmi celé země a nezlomnou trpělivostí doufají ve vítězství jejich svobody nad dokonalými bojovníky ostatních národů. A konečně Sham Li vyrůstající z kořenů dávné kultury, ochraňujíce jejich dědictví v podobě mystického vědění. Sham Li se chce nejen uchránit před šílenstvím jejich rozděleného světa, ale spojit všechny čtyři



rasy do společné říše vzájemného brartství. Každá ze čtyř ras používá vlastní strategie a má vlastní sérii kampaní. Poslušni svého náčelníka každá rasa těží suroviny, rekrutuje hrdiny na svoji stranu a trénuje vlastní jednotky. Jak jednou náčelník zemře, boj je ztracen. Stavějí se vozidla pro pohyb na zemi a lodě na vodu, kladou miny, vyvíjejí nová kouzla.

První věc, kterou je nezbytné po započetí boje udělat, je postavit budovu, do níž se ukládají natěžené suroviny. Pokud již existuje, budujeme domy, ve kterých hrdinové bydlí. Mezitím neustále těžíme suroviny. Další důležitou stavbou je hospoda, kam přicházají hrdinové, které můžete najímat. Čím více máte surovin a čím větší prestiž rasa má, tím silnější hrdinové do vaší hospody přijdou. Postupně si vybudujete třeba chrám (typ budovy je závislý na zvolené rase) a v něm si z obyčejných dělníků naděláte mocné mágy. Pak zbudujete jiné, v nichž si nádeníka vyučíte inženýrem a ten vám za to postaví něco jako auto, kam si svoje jednotky naložíte a v bezpečí odvezete až do středu nepřátelského ležení. Dále postavíte různé druhy zdí a cest k urychlení pohybu, obydlí na přeměnu dělníků na válečníky, vyvinete vznášedla a lodě.

Na planetě Yavaun žije bohatá fauna, která však není ve všech svých podobách přátelská. Narazíte-li na Boncu, jakýsi kříženec mezi prasetem a nosorožcem, nemusíte se naprosto zneklidňovat. Je bezpečné projít se jejich stádem. Ovšem Mondra Harth potkati znamená s životem se narychlo loučiti. Tento terminátor mezi zvířaty vypadá jako drak a taky tu má jeho pracovní pozici. A nemyslete si, že takové obludě utečete. Je to zvíře velmi rychlé a navíc vystřeluje šipky na velkou vzdálenost.

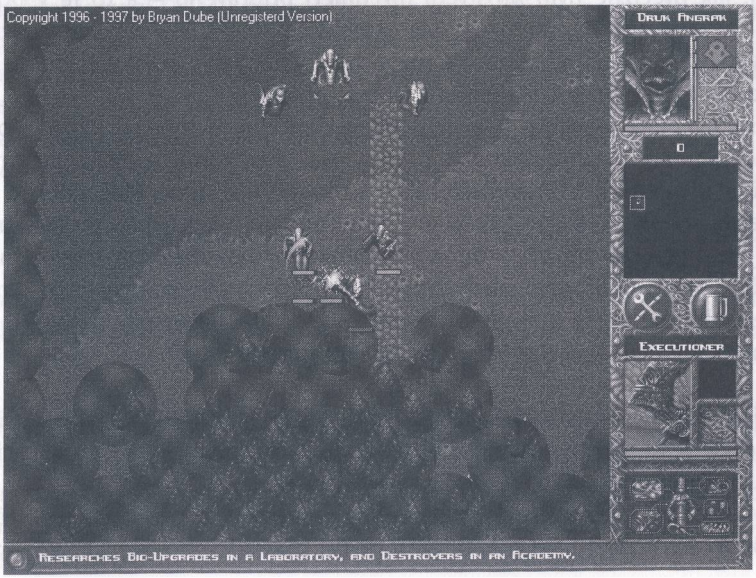
Samozřejmostí je dnes již hra po síti. Ta je samozřejmě podporována a to hned v několika variantách. Jednak lze hrát systémem všech proti všem, pak varianta Rabbit, jež zahrnuje předešlé s tím bonbónkem, že je hra časově limitována. Kdo přežije, vyhrál. Potom boj dvou stran více hráčů MY vs. ONI. Dále sedm hráčů spolu nebo proti sobě a počítač. Battle Royal = tuhá situace, která se musí řešit kooperací mezi hráči. Scavenger Hunt je mise, kdy jednotky musí co nejrychleji najít nějaký objekt nutný nebo potřebný pro úspěšné dokončení, oponent má stejné podmínky. A poslední je eskortování jednotky, která pod vaším dohledem musí bezpečně projít nepřátelským územím.

Pokud jste pozitivně založeni, doporučuji hru hrát za nejkladnější z kladných – za Sham Li. Budete hájit dobro a budete rozlíceni, když vám zlý Tha Roon válečník skrytý někde v houští zavraždí malého dělníka. A vy v touze po spravedlivé odplatě na něj pošlete pět kouzelníků. Věřte, že opačně to nějak není ono.

Celou dobu strávenou nad touto hrou se budete setkávat se slušnou grafikou, pěknými zvuky a výbornou hudbou hranou přímo z CD.

War Wind je hra ne nepodobná *Warcraftům*, ale není to její plagiát a má svoje osobité kouzlo. Není to rozhodně špatná hra a stojí za to ponořit se do její atmosféry, ocitnout se v jiném světě, kde dobro bojuje se zlem a kde magie je běžným prostředkem pro tvoření i ničení, jež vám dá zapomenout, že zítra zase musíte do práce.

War Wind, systém PC CD-ROM, Win95, požadavky CPU Pentium 60 min., 120 doporučeno, 16 MB RAM, HDD 5 MB min., 40 MB doporučeno



Moudrá sova

Jsou v kouzelných předmětech z PPZ démoni? V Pravidlech je psáno, že alchymista zajde za svým učitelem a ten mu démona vyvolá. Znamená to, že učitelem musí být theurg?

V trvalých magických alchymistových předmětech z PPZ démoni samozřejmě jsou. Také je u každého předmětu uvedena sféra, ze které démon pochází. Tyto předměty se ovšem vyrábějí jinak než prostřednictvím theurgova styku s astrálními sférami.

Alchymista pomocí magenergie a surovin zpracuje patřičný předmět (tj. základ) a tímto způsobem v něm vytvoří lákavé prostředí pro konkrétního démona. Tento démon se pak v předmětu během jednoho nebo několika dnů (to je uvedeno v položce výroba) uchytí. Není to však automatický jev. Pravděpodobnost závisí na tom, jak precizně bylo prostředí (předmět) připraveno – a to je v podstatě určeno alchymistovou obratností (viz pravděpodobnost neúspěchu alchymisty). Takto vytvořené prostředí není samozřejmě trvalé, jeho účinky slábnou, až po určité době (trvání) nakonec démon předmět opustí.

Výše uvedené postupy jsou výsledkem letitého alchymistického zkoumání a pokusů a podařilo se je dokonale propracovat pouze pro to omezené množství předmětů uvedených v Pravidlech. Tím se vysvětluje, proč Meč noci je široký a Sluneční prsten musí být s rubínem, proč pomocí těchto předmětů je možno sesílat jen specifická kouzla, proč se tito démoni někdy liší od démonů, známých theurgům, proč má předmět dané trvání nezávislé na úrovni alchymisty, který ho vytvářel, a hlavně to, že tyto předměty může vyrábět i alchymista netheurg, neboť k jejich výrobě není skutečný styk s astrálními sférami nutný.

Při výrobě alchymistických předmětů se používají kromě základu a případné magenergie ještě různé podpůrné alchymistické suroviny. Jsou tyto suroviny při výrobě znehodnoceny nebo je mohu znovu použít?

Zpravidla jsou alchymistické suroviny po provedené lučbě znovu nepoužitelné. Je to podobný případ jako u katalyzátorů při chemických reakcích. V některých

konkrétních případech by sice mohl PJ usoudit, že suroviny znehodnoceny nejsou, protože však DrD nemá přesné receptury a postupy alchymistické výroby, nerozlišuje ani alchymistické suroviny, co se složení týče.

Při metamorfóze a podobných kouzlech se postava změní v jinou postavu nebo nestvůru, přičemž má všechny věci a vybavení této postavy (nestvůry), její ÚČ, OČ atd. Znamená to, že má i její kouzelné zbraně, může se najíst a napít z jejích zásob a podobně?

Postava se promění v jinou postavu či nestvůru se vším všudy, i s jejími předměty, ale pouze vizuálně. Žádný předmět nemá svou magickou moc. To znamená, že eventuální Meč noci bude mít účinky obyčejného širokého meče, různé kouzelné talismany budou jen ozdobné přívěsky a podobně. Co se jídla týče, výsledek bude podobný jako u iluzí. Postava sice přestane pociťovat hlad či žízeň, ale v okamžiku, kdy dojde ke zpětné proměně, zmizí i dodaná energie a voda z potravy a okamžitě se dostaví důsledky hladovění či dehydratace.

Nemá druid náhodou přehozené pasti u dřímajícího a procitajícího lesa? Vždyť je mnohem snazší nehodit (skutečně nehodit, neboť výhodu mají ti hloupější) past Int~6 než Int~1.

Pasti sice přehozené nejsou, ale u procitajícího lesa má být nebezpečnost 10 místo 1.

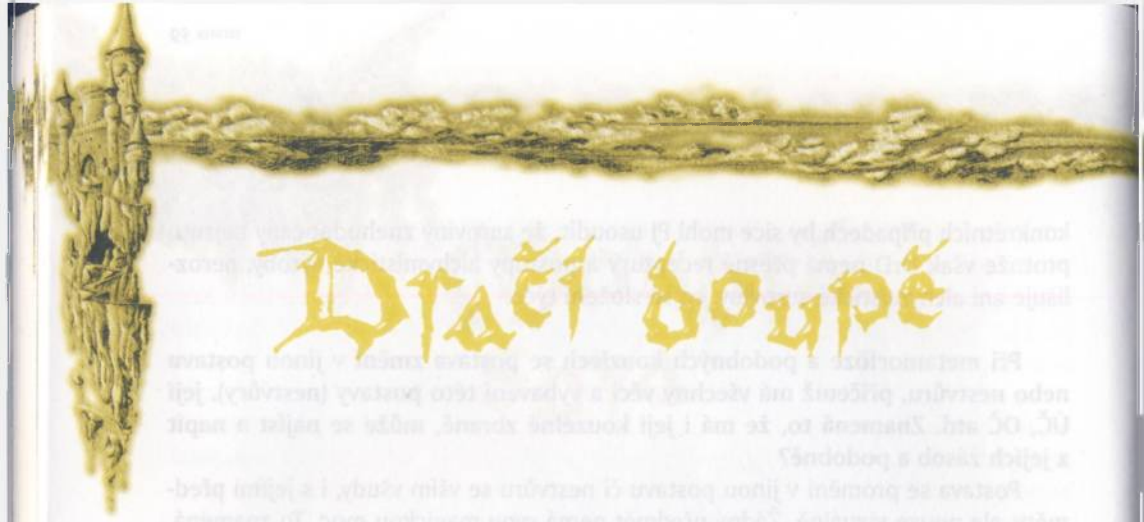
Pročítal jsem si DrD PJ pro začátečníky, pokročilé i experty, ale ani v jednom bestiáři jsem nenalezl tyto draky: rudého, zeleného, vodního a černého.

Tito draci jsou uvedeni v Pravidlech pro pokročilé verze 1.3, ovšem ve druhém opraveném vydání. Kromě draků a jejich magie jsou zde nově řešeni i někteří nemrtví a lykantropové. Veškeré nové údaje byly zveřejněny ve Zlatém draku (zpravodaji Hexaedru) v číslech 2-4/95.

V PPE–Svět je napsaná Tabulka výnosů. Já ale nevím, jestli jsou v tabulce napsány jen výnosy z obilí, nebo jestli jsou v ní také zahrnuty jiné výnosy.

Tabulka zahrnuje veškeré výnosy z obvyklé hospodářské činnosti, kromě výnosu z obilí tedy i výnosy z rybolovu, těžby dřeva, řemeslné výroby a podobně

Dotazy pro Moudrou sovu posílejte písemně na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Nejsme bohužel schopni na dotazy ohledně pravidel odpovídat po telefonu, neboť zodpovědná reakce vyžaduje soustředění a čas pro nahlédnutí do Pravidel DrD.



(Nejen) pro začínající PJ

1. část

Michal „Hobit" Řeháček

K napsání tohoto seriálu článků pro Pány jeskyně mě inspirovaly dopisy s otázkami, které vy, hráči Dračího doupěte a Pánové jeskyně především, zasíláte na adresu ALTARu. Většina těchto dotazů se řadí do kategorie rozumných, tj. takových, které jako autoři Dračího doupěte musíme očekávat. Druhou skupinu ale tvoří dotazy, které nás při jejich čtení rozesmějí (ale možná bychom nad nimi spíš měli plakat). Uvedu jeden příklad za všechny. Jistý hráč nám nedávno zaslal následující dotaz.

Mí přátelé dávají průměrně do každého dobrodružství 2-5 draků. Pak se také jeden z nich dostal z 6. úrovně na 40. během jediného dobrodružství. Jak by se podle Vás mělo s draky zacházet (je to DrD, takže hodně, šetřit jimi, nebo dle uvážení)?

A právě tento a jemu podobné dotazy mě utvrdily v přesvědčení, že seriál rad a doporučení pro Pány jeskyně je více než potřebný. Rád bych zde (v několika pokračováních) rozebral krok po kroku postup, jakým by měly tvorba a řízení dobrodružství probíhat. Přitom se také zmíním o chybách, kterých se Pánové jeskyně často dopouštějí. Zabývat se budu jak taženími pod širým nebem, tak i klasickými podzemními jeskyněmi. A abych nemluvil jen tak nasucho, budu se snažit všechno, co zde popíšu teoreticky, také prezentovat na nějakém konkrétním dobrodružství.

Dnes se budu zabývat vytvářením zápletky pro samostatné dobrodružství, které není plánováno jako součást nějakého většího celku (tažení). Tvorba samostatných dobrodružství je bezesporu jednodušší než tvorba celého tažení, proto je zcela jistě použijí začínající Pánové jeskyně, kteří se ještě učí pravidlům a kteří vedou hráče s postavami na nízkých úrovních. Tomu odpovídá i situace takových postav. Ještě nemají žádné větší ambice, a proto se budou zabývat jen nějakými v globálním měřítku nedůležitými úkoly, o které v samostatných dobrodružstvích bez výjimky jde. Další situací, ve které je nutné použít samostatné dobrodružství, je hra s hráči například na letním táboře nebo na nějaké soutěži, obecně na všech akcích, po jejichž skončení se hráči rozejdou, aby se opět setkali až za dlouhou dobu, jestli vůbec. Pro tento případ je jistě zbytečné vytvářet nějaké rozsáhlé tažení nebo kontinent. V ostatních případech doporučuji vytvořit celý svět s jeho historií, legendami apod. Tvorbou tažení a světů se budu zabývat příště.

Jak je už napsáno v pravidlech, právě zápletka je pro dobrodružství tím nejdůležitějším. Sebekrásnější podzemí nemůže vyvážit špatnou nebo nevhodnou zápletku. Přesto jí mnozí Pánové jeskyně nevěnují dostatečnou pozornost (mnohdy ji dokonce podcení), a to je jistě škoda, protože tím mohou zkazit celé dobrodružství ještě předtím, než ho vůbec začnou tvořit. Proto se zde rozepíši hodně dopodrobna.

Vymýšlením zápletky se obecně rozumí několik věcí. PJ si musí rozmyslet nejen to, co má družinka udělat (a v jakém prostředí, v jakém ročním období atd.), ale musí také postavy nějakým způsobem „dostat do děje". To znamená vymyslet, jak se o daném úkolu družinka dozvěděla a proč se ho vůbec vydává plnit. Obě tyto části musí PJ vytvořit tak, aby spolu navzájem korespondovaly a aby odpovídaly úrovni, schopnostem, věhlasu a složení družinky. Na tomto místě je velmi snadné dopustit se chyby, ale o to horší jsou pak následky.

Vymyšlení úkolu a prostředí pro samostatné dobrodružství není ve většině případů žádný problém. Přesto mám ale dojem, že se při hraní setkávám stále se stejnými typy zápletek, převážně typu *oddělejte někoho* nebo *přineste něco*. Přitom možností je mnohem více, mimo jiné tyto:

1. zjištění, kde je ukryt ukradený nebo věhlasný předmět.
2. (opětovné) získání tohoto předmětu.
3. zjištění, kam byly ukryty unesené či nepřáteli zajaté osoby.
4. osvobození těchto osob.
5. ochrana osob před útokem či atentátem.
6. únik ze zajetí nebo úprk před pronásledovateli.
7. vystopování a následné zabití nebo ochočení nestvůr (například smečky vlků, ohnivého koně, skřetů, loupežníků nebo čaroděje).

8. zjištění plánů nepřátelské družinky nebo armády.
9. zkoumání neznámé, nebezpečné nebo magické oblasti.
10. zkoumání rozestavení nepřátelských postavení.
11. zjištění, kde se zrovna nachází moudrý druid, mudrc nebo poustevník.
12. cesta za touto bytostí, důkaz, že družinka je hodna pomoci oné bytosti.
13. sázka, že se postavy vydají na neznámé nebo strašidelné místo.
14. nalezení správné cesty poté, co postavy zabloudily, byly uneseny nebo teleportovány.
15. doručení tajné zprávy, která nesmí padnout do rukou nepřátel.
16. vystrašení nepřátel či vehnání zmatku do jejich řad.

O poznání horší situace panuje při začleňování družinky do děje. PJ má několik možností, a právě výběr vhodné z nich je komplikovaný, protože ne každá možnost se hodí pro každou družinu.

První možností je svobodné rozhodnutí postav. Mohou si například říci, že se vypraví zabít vlky, kteří tak často požírají ovce obyvatelům vesnice, kde postavy žijí. Mohou se vsadit s kamarády o soudek piva (nebo třeba o dva), že se v noci vydají do temného lesa. Všechny tyto možnosti mají společné to, že postavy nikdo nežádá, aby se dobrodružství účastnily. Do této skupiny se dají zařadit i dobrodružství, na která se postavy na vysokých úrovních vydávají jako vlastníci nějakého území (například zemanství) a které s jejich územím souvisejí. Jako příklad uvedu zbojníky, kteří snižují příjmy postav z daní.

Další možností je postavit družinku do situace, ve které je vstup do jeskyně jedinou možností, jak si zachránit kůži. Vesnici mohou napadnout nájezdníci a postavy ve snaze uprchnout před nimi zabloudí do neznámé jeskyně. Družinku může také překvapit nepřízeň počasí a mohou proto zabloudit. V obou případech by hlavním úkolem postav bylo zjistit, kde jsou, a pokud možno se dostat zpět do známých končin. Při hraní takové zápletky máš dvě možnosti, jak začít. Buď družinku postavíš přímo na začátek jeskyně apod. se slovy *museli jste utéct a došli jste až sem, dál už hrajte*, nebo můžeš začátek hry posunout trochu zpět (například začneš už řáděním nájezdníků) a jaksi mimochodem necháš hráče zjistit (po marném boji), že útěk je skutečně tou jedinou možností, jak mohou jejich postavy nepřijít o krk. Postavy se pak mohou rozhodovat, kudy a kam budou prchat, a opět by si měly samy uvědomit, že nejlepší bude schovat se v ruinách, jeskyni nebo podzemí, které jsi vytvořil. Přitom můžeš postavám trochu pomoci například tím, že jim nenápadně sdělíš, že si v dětství hráli v oněch ruinách apod. a maminky jim pak vždy vyhubovaly za to, že je nemohly najít (ovšem před začátkem hry – viz část věnovaná znalostem postav v některém z dalších pokračování). Případně můžeš vytvořit nějaké větší území, na kterém bude celé dobrodružství odehrávat a kde se tudíž mohou postavy ukrýt (například skalní masív se třemi jeskyněmi), ale pro

všechny jeskyně mít jednu společnou mapu. Pak bude jedno, pro kterou z nich se hráči rozhodnou, ale samo rozhodování učiní dobrodružství o něco rozsáhlejším a zajímavějším. Obecně je asi lepší použít druhý způsob (hráči mají pocit menšího manipulování), ale například v situaci, kdy postavy prchají z prohrané bitvy s tisícovou armádou za zády směrem k jedinému vhodnému místu pro úkryt, docela postačí způsob první (kdyby se hráči rozhodovali za postavy, rozhodli by se stejně jako PJ).

Třetí možností začlenění družinky do děje je kontakt nějaké osoby, která má zájem o služby dobrodruhů. Může to být starý přítel z dětství, kterému zmizela manželka, ta krásná elfka, do které byla zamilovaná celá vesnice (zajímavé by bylo, kdyby mu manželka utekla sama a v okamžiku, kdy by ji postavy našly, by se s nimi odmítla vrátit zpátky k manželovi – postavy by pak musely přesvědčit buďto ji, aby změnila názor, nebo jejího manžela, že ji nenašly, že je mrtvá nebo něco v tom smyslu). Může to být také bohatý měšťan, kterého družina ani osobně nezná a kterému nedávají spát vyděrači, mohou to být městští radní, kterým dělá starosti stále drzejší banda loupežníků, který ohrožuje bezpečnost silnic, nebo (na vyšších úrovních) těžce nemocný král, který družinku požádá, aby se pokusila objevit dávno ztracené kouzlo, které jediné ho může vyléčit. Pokud se však rozhodneš pro nějakou takovou možnost, musíš také vymyslet, *proč* by vlastně měla družinka žádosti třetí osoby vyhovět. Nijak hezky totiž nepůsobí dobrodružství, ve kterém se postavy vydávají zachránit život barona, který jim celý život pije krev, i když za to nabízí slušný peníz.

Při výběru správného začátku dobrodružství musí PJ dbát hlavně na úroveň družinky. Musí přitom pamatovat na to, že družinka na nízké úrovni je známá jen v okolí svého bydliště (například hostince) a její věhlas roste přímo úměrně s dosaženou úrovní. Dobrodruzi na první úrovni se totiž nikterak neliší od obyčejných lidí; dobrodruhy z nich udělá právě až první dobrodružství (přesněji řečeno jen z těch, kteří je přežijí). Není tedy možné nechat družinku na nízké úrovni kontaktovat například baronem, který ji vyšle na trestnou výpravu za zbojníkem. Jednak baron o družině neví a jednak si nemůže být jist, zda jí může důvěřovat.

PJ musí také správně odhadnout sílu družinky a v závislosti na ní zvolit náročnost dobrodružství. Náročností dobrodružství se nemyslí pouze nestvůry, ale i nastražené pasti, dále úkoly a hádanky, na jejichž vyřešení je třeba použít nějakou zvláštní schopnost, stejně jako všechny ostatní překážky, které mohou stát dobrodruhům v cestě. Patří sem samozřejmě i délka dobrodružství.

Postavy na šesté úrovni mohou stěží zabít draka, proto je nesmysl, aby se na nějakého vůbec vydávaly. Nejde ani tak o to, že by PJ dobrodružství s drakem nemohl vytvořit, ale o to, že hráči by ho nejspíše odmítli hrát (pokud by o jeho náročnosti věděli předem, pokud ne, mohlo by to dopadnout ještě mnohem hůře).

Ve světě Dračího doupěte vše probíhá tak, že když postavy mají možnost vydat se splnit nějaký úkol, nejprve vše dobře zváží a podle toho se pak *samy* rozhodnou, zda na něj stačí nebo ne a tím pádem zda se do něj opravdu pustí. Kdyby měly postavy na šesté úrovni možnost jít na draka, zcela jistě by se rozhodly (skrze jejich hráče) záporně, protože o síle draků jim vyprávěli už jejich dědečkové (teď mě napadá, s těmi dědečky to asi nebyl dobrý příklad, protože všichni dědečkové svým vnukům vyprávějí historky typu *„když jsem já byl ještě mladej, to jsme na draky chodívali každej večír a z jejich kůží jsme si dělali rohožky"*, takže nechť dobrodruhům vyprávějí raději jejich babičky). Proto se jako PJ musíš snažit vytvořit takové dobrodružství, které je adekvátní síle družinky, se kterou je chceš hrát. Jinak by se mohlo stát, že byste se místo hraní hádali právě o možnostech vaší (tou dobou již notně prořídlé) družinky. V tomto odstavci jsem sice mluvil pouze o dracích, ale vše, co jsem řekl, platí beze změny i o jiných nestvůrách, pastech nebo hádankách.

Možná namítnete, že celý minulý odstavec zní jako samozřejmost, ale z vlastní zkušenosti i z některých dopisů usuzuji, že tak samozřejmé to zase není. Mimochodem, z toho plyne, že není možné stvořit jedno dobrodružství pro družinku na (například) páté úrovni a poté ho hrát s družinkou na úrovni patnácté. Rozdíl v jejich schopnostech, znalostech a síle je prostě příliš velký.

To je pro tentokrát vše. A co nás čeká v dalších pokračováních? Příště si rozebereme vytváření světa, ve kterém se bude odehrávat nějaké větší tažení (tj. kreslení mapy, vymyšlení legend, státního uspořádání apod.) V dalších dílech seriálu se zaměříme na kreslení map, rozmisťování nestvůr, používání pastí, hádanek apod., přidělování zkušenosti. Nakonec si jako příklad vytvoříme krok po kroku jednoduché dobrodružství, ve kterém si vše shrneme prakticky.

pokračování příště

GameCon bude!

Jelikož záplavy, které se přehnaly Moravou, znemožnily nejen konání Gameconu v Olomouci v původním termínu, ale i konání na témže místě v náhradním termínu, podařilo se nám po dlouhém hledání dospět aspoň k nouzové alternativě.

Gamecon '97 se tedy bude konat 28.31.8. v Čelákovicích v ZŠ v Kostelní ulici. Z nádraží ČD (pojedešli od Brandýsa, nevystupuj už vČelákovicíchzastávce) vyjdi doprava a jdi stále rovně dolů, až přijdeš na křižovatku typu T. Zde se dej vlevo a po pár desítkách metrů vpravo. Touto ulicí půjdeš až téměř ke kostelu. ZŠ je žlutá budova po pravé straně. Mezi ní a kostelem stojí již jen fara.

Čelákovice leží na trati Praha Nymburk. Odjezdy vlaků z Prahy Hlavního nádraží (z Masarykova nádraží pěšky za 10 minut, z Holešovic a z autobusového nádraží Florenc metrem C také během 10 minut): 13.19, 14.19, 14.49, 15.17 (R), 15.49, 16.23 (R), 16.49, 17.49, 18.42 (R), 18.49. Doba jízdy asi půl hodiny. Přímé vlaky z Kolína (přes Nymburk): 14.10, 16.52, 18.30. Doba jízdy asi hodina + čekání v Nymburku.

V nových prostorách se nám nepodařilo zajistit nocleh v nějaké ubytovně (nejlevnější hotel chce 350 Kč za noc), proto ubytování bude jen typu "tělocvična", tj. ve vlastním spacáku a na vlastní karimatce. Cena je nezměněna 20 Kč za noc.

Účastnický poplatek pro nové zájemce činí 80 Kč, platí se na místě. Startovné na turnajích (20,- Kč na mistrovství v DrD, 40,- Kč Magic, 10,- Kč ostatní) se rovněž platí na místě.

Naproti tomu je ve škole možnost poměrně levného stravování. Snídaně 15,- Kč, oběd a večeře po 30,- Kč. Jídlo by bylo až od pátku podle objednávek učiněných ve čtvrtek u prezence.

Organizace bude probíhat podle původního plánu až na jednodenní posun místo v pátek se začíná již ve čtvrtek, tedy ve čtvrtek 14.0020.00 prezence a registrace, v pátek a v sobotu turnaje, v neděli vyhlášení vítězů.

Noví zájemci najdou podrobnější informace v časopise Dech draka 1 a 2/97 a Zlatém draku 1/97. Staré přihlášky zůstávají v platnosti, noví zájemci posílejte přihlášky na adresu Altar, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3 (v Dechu draka v druhé půlce srpna již nikdo nebude). Každý účastník musí mít samostatnou přihlášku! Případné dotazy ohledně GameConu zodpovíme (budeli někdo přítomen) i na tel. 069/611 29 92 (Ostrava Dech draka) a 02/736 536 (Praha Altar). Pokud dostaneme přihlášku nových účastníků včas (odesláno nejpozději 22.8.97), pošleme podrobnější informace o turnajích, které ti, co se přihlásili do konce července, už dostali.

A co vy, kdož v novém termínu nemůžete nebo nechcete přijet a již jste si zaplatili? Pošleme vám placku a Zpravodaj (obsahuje několik článků přesahujících rámec Gameconu), odečteme z vaší platby nezbytné náklady (35 Kč) a o zbytku vašich peněz můžete rozhodnout sami:

a) Budete požadovat jejich vrácení. V tom případě vám je vrátíme.

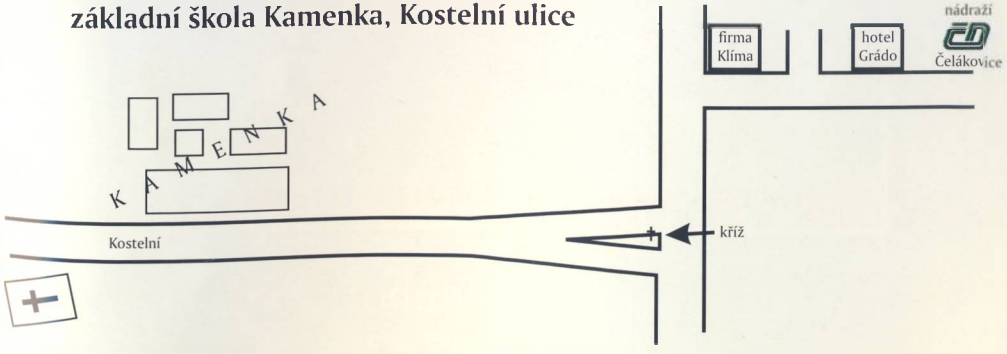
b) Věnujete je jako příspěvek na obnovu DDM.

c) Věnujete je na pomoc obětem záplav. V tom případě je odešleme na konto nadace Člověk v tísni.

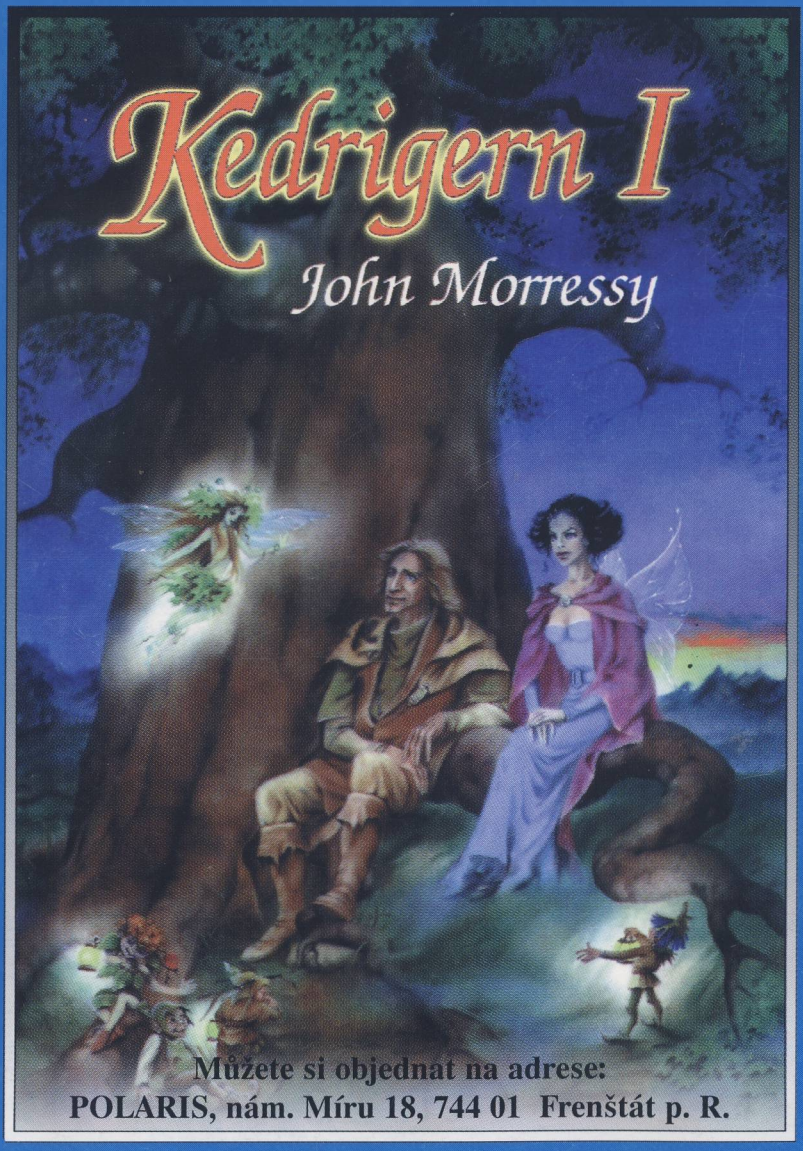
Dejte nám tedy co nejdříve vědět, jak máme s vaší platbou naložit. Váš požadavek vyřídíme do konce září.

A ještě jedna prosba. Akce probíhá ve škole těsně před začátkem školního roku. Po nás již nebude možné zajistit profesionální úklid, který budeme muset provést kolektivně rukou společnou a nerozdílnou. Žádáme vás tedy v neděli o pomoc a hlavně vezměte si všichni přezůvky!

GameCon '97 – Čelákovice, základní škola Kamenka, Kostelní ulice



Nakladatelství POLARIS pro vás vydalo



nové ilustrované souborné vydání
prvních dvou románů o Kedrigernovi